

# CONSOLES

Emplacement réservé aux blagues douteuses!

**SEGA RALLY**

(SATURN)

**RIDGE RACER 3**



MORTEL!  
**KILLER INSTINCT**

sur SNIN

**SURPRENANT...**

**DRAGON BALL Z**

sur PLAYSTATION



**IMPRESSIONNANT!**

**PSYGNOSIS CASSE LA BARAQUE SUR PLAYSTATION AVEC**  
**Demolish'em Derby - Krazy Ivan - Wipe Out -**  
**Power Sports Soccer**



ET LES AUTRES ...





STUCES & CONCOURS  
6 68 • 33 68

Le jeu de tir qualité



THE RAIDEN PROJECT



PLUS

# MORTEL

QU'UN

# HARAKIRI



Seibu Kaihatsu Inc.



Arcade sur Playstation





Couverture Consoles+ : Copyright © Nintendo.

Crédit photos machines: Beldjoudi Djamilia



Couverture CD+ : Copyright © BS Project

## LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

ACE COMBAT (Playstation)	132
ARC THE LAD (Playstation)	142
BATMAN FOREVER (Super Nintendo)	102
BLUE SEED (Saturn)	140
BUG (Saturn)	118
CLOCKWORK KNIGHT 2 (Saturn)	136
COBRA (Mega CD)	146
DONKEY KONG LAND (Game Boy)	112
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22 (Playstation)	124
DUNGEON EXPLORER (Mega CD)	143
EARTHBOUND (Super NES)	108
KING'S FIELD 2 (Playstation)	144
LIGHT CRUSADER (Megadrive)	98
PHILOSOMA (Playstation)	120
PINBALL FANTASIES (Jaguar)	110
PREHISTORIK MAN (Super Nintendo)	94
RAYMAN (Jaguar)	105
RIGLORD SAGA (Saturn)	130
SHINING WISDOM (Saturn)	134
SHIN SHINOBI DEN (Saturn)	126
VAMPIRE'S KISS (Super Nintendo)	106
VIRTUA FIGHTER REMIX (Saturn)	122
WINNING ELEVEN (Playstation)	138

NOUS REMERCIONS POUR LEUR AIMABLE COLLABORATION

• LES MAGASINS: A GAME WORLD, ESPACE 3, MICROMANIA, KONCY, NEW TECH CITY, NEW TECH VIDÉO, PREMIER LOISIR FRANCE, TECHNO SERVICE SAMOURAI GAMES SATELLITE ET ULTIMA GAMES • ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS ET FRANCAIS: FAMICOM TSUSHIN, KADOKWA SHOTEN ET ANIMELAND.

## GRATUIT DANS CONSOLES +

Ce numéro n'est complet qu'avec le booklet "Génération Manga" jeté sur la couverture.

## LE JAPON EN DIRECT

10

Les photos exclusives de Rave Racer (la suite de Ridge Racer), et de Sega Rally sur Saturn, ainsi que du nouveau Super Mario (SFC). A découvrir également: Kileak the Blood 2 (PS), Wario Cruise (VB), Hang On GP 95 (Saturn) et bien d'autres encore...

## NEWS

48

Comme chaque mois, tout ce qu'il faut savoir sur le monde des jeux vidéo pour ne pas être à la masse et passer pour le dernier des abrutis. Z'êtes pas au courant?

## CYBER POTINS

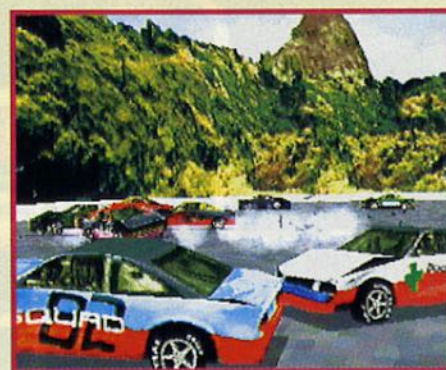
52

Dark Pulse s'est encore emmêlé les doigts de pieds dans les réseaux du monde entier pour vous conter les derniers ragots internationaux.

## REPORTAGE PSYGNOSIS

56

Psygnosis s'appête à lancer sur le marché ses premiers jeux sur Playstation: Destruction Derby, Krazy Ivan, Lemmings 3D, Wipe Out et Power Sports Soccer. Des sorties très attendues.



Avec Destruction Derby, Psygnosis frappe un grand coup... n'essayez pas de parer, vous n'y parviendrez pas!

## PREVIEWS

70

Les prochains jeux à venir sur vos consoles: Killer Instinct (SNIN), Street Fighter II (GB), Doom (SNIN), Shellshock (3DO, 32X)...

## TIPS

84

Comme d'habitude, le petit Switch s'est plié en quatre (au risque de se fêler le fémur) pour vous proposer bidouilles, magouilles et autres modes de triche pour avancer plus rapidement dans vos jeux.



## ANIMÉ+

88

Infatigable Panda! En plus de vous proposer le premier volume de "Génération Manga", l'animal vous parle des nouveaux produits du marché de la japanimation. Vous avez dit "espèce en voie de disparition"?

## TESTS

94

La rentrée n'a pas suffi à refroidir l'ardeur des éditeurs, au contraire! En fin de rubrique, vous trouverez le "test" de la nouvelle console de Nintendo, la Virtual Boy (p. 116).

## CD+: CAHIER SPÉCIAL CD-ROM

119

Après s'être fait oublier durant quelques mois, la Saturn fait un retour en force. La Playstation n'a qu'à bien se tenir.



Bug sur Saturn révèle l'ampleur des capacités de calcul 3D de la console. Le résultat est là: un jeu splendide et superbement réalisé.

## ARCADE

148

Marc s'est rendu à nouveau dans les salles d'arcade afin d'y dénicher les derniers jeux. Ainsi, Virtua Striker...

## COURRIER

150

Bomboy, aussi célèbre pour sa moustache et sa hache que Chirac pour ses essais nucléaires et son amour pour les pommes, répond à chacune de vos questions. Attention aux retombées.

## SERVICES +

154

Pas la peine de vous déplacer pour trouver les meilleures affaires, Mangana l'a fait pour vous.

## KILLER

158

Contrairement à vous, bande de salopots, Ze Killer n'a pas pris de vacances. Il en profite pour répondre à son courrier!

## LES PETITES ANNONCES

160

Console française, fille d'une riche carte mère, cherche en vue mariage bel hardware japonais.



*Si vous avez les boules parce que les vacances sont terminées, consolez-vous consoleux: les meilleurs jeux de l'année déferlent sur l'Occident. La qualité de ces nombreuses nouveautés laisse rêveur, et ce n'est que le début de la vague! En effet, des jeux*

*superbes sortent actuellement au Japon, et les meilleurs d'entre eux devraient arriver en France avant la fin de l'année.*

*Et dire que, chez nous, la Saturn et la Playstation viennent tout juste d'être commercialisées. Ceux qui auront la chance et les moyens d'acheter une 32 bits vont s'éclater! Si la ludothèque de la Playstation lui conférait un avantage certain, la situation est en train de se renverser avec la sortie de grands jeux sur Saturn, comme Shinobi, Bug et autres Shining Wisdom. Sega semble mettre les bouchées doubles pour nourrir sa machine. Décidément, il ne sera pas simple de faire son choix entre ces deux consoles. Jetez donc un coup d'œil aux previews de Banana et vous verrez qu'entre Rave Racer sur Playstation et Sega Rally sur Saturn, votre cœur a moult raisons de balancer. Quelle que soit votre préférence, vous ne risquez pas d'être déçus: l'hiver sera chaud! Cela dit, j'espère que vous ne serez pas obligés de revendre votre ancienne console pour vous offrir une 32 bits. En ce qui me concerne, j'ai beau m'éclater avec les nouvelles consoles, je prends toujours autant de plaisir à jouer sur SNIN et MD. Et l'arrivée de petites merveilles telles que Doom, Light Crusader, Killer Instinct ou encore Prehistorik Man montre bien que les machines 16 bits ont encore de beaux jours devant elles. Que ce soit sur 16 ou 32 bits, les consoleux n'ont pas fini de s'éclater. Que la fête continue!*

**Alain Huyghues-Lacour**

### CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

La Hot-Line de Consoles+, c'est terminé! Mais ne désespérez pas, si vous êtes perdu dans un jeu vous avez toujours la possibilité d'utiliser votre Minitel. En faisant le 3615 code TCPLUS, vous trouverez certainement la solution à vos problèmes. Ceux qui ne possèdent pas de Minitel peuvent téléphoner au 36 68 00 64, un service vocal les y attend de voix ferme!

EDITO



# Trombinoscope

## L'École des Zéros

Dernière minute! Le ministère de l'Education nationale vient de nous faire parvenir un fax de la plus haute importance, dont voici un extrait:

### A.H.L. G.P.T.OLIT. PROVISEUR DU LYCÉE

Le problème avec les personnes âgées, c'est que l'on a du mal à les déplacer. A.H.L. n'est donc pas allé en vacances. Les services généraux du lycée l'ont laissé dans son bureau avec quelques caisses de vin rouge, de jambon de pays, trois Saturn, deux Doom,

huit Castlevania Deluxe Pack Pro, une photo dédiée de Adamo et un autocollant TFI. Il ne s'est pas encore rendu compte que certains professeurs de son lycée font grève et c'est le jardinier de l'établissement, chargé de l'arroser chaque mois, qui le préviendra en fin de semaine.



### SWITCH DEUTIPS PROF DE PHILO

Comme tous les profs de philo, Switch est un ancien soixante-huitard, bien que son papa et sa maman ne se connussent pas à l'époque. Il était là virtuellement, avec les

autres (Raoul la magouille, Serge le Polonais, Gérard le chauve, Edmond la tête de fion, Dédé l'enflé, Julie la potiche sans oublier Sergio le blaireau), sur les barricades du boulevard Saint-Michel à crier "CRS têtes de nœud", "Du pain pour mes poules", "Deux pages de tips de plus par mois", "Chanmé le euj!". C'était le bon temps, comme le radote ce grand intellectuel. A son programme de cette année: de la consommation de cannabis comme supplétif à la vie sexuelle.



### ELVIRA POTDEVIN PROF DE FRANÇAIS

Cette jeune et délicieuse demoiselle est certainement la plus cultivée de l'équipe de mercenaires enseignants. Nul ne sait pourquoi ni comment, mais Elvira est toujours à découvert. Ce qui prouve bien qu'on a beau cultiver son jardin, cela ne rapporte pas un radis. La police municipale de Saint-Cloud, qui

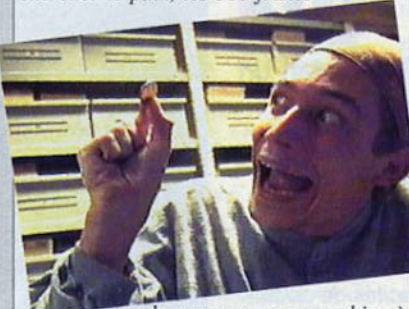
l'a interpellée un beau soir d'été, a trouvé dans une poche intérieure de son caleçon un plan d'attaque du casier 852, ainsi qu'un mini-chalumeau. Rappelons que ce casier n'est autre que celui du professeur d'économie dans lequel il cache l'argent volé aux élèves.



"Monsieur le proviseur du lycée Lamagouille (...), suite à l'adoption du texte de loi 692DESNOUILLES alinéa 2, qui interdit l'ingestion de café dans la salle des professeurs à la pause de 10 heures, certains enseignants de votre établissement, en guise de protestation, ont décidé de prolonger leurs vacances de plusieurs semaines et ne pourront être présents le jour de la rentrée. Veuillez trouver ci-dessous la liste des remplaçants, accompagnée de leurs CV, prévus pour le mois de septembre 1995. Amicalement, Guy Bole, recteur le l'Académie du Fémur."

### SPY ROUETTE PROF D'ÉCO

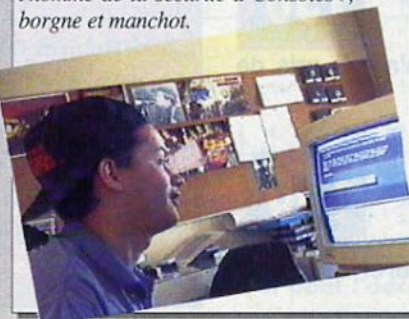
Tout petit déjà, Spy adorait compter et recompter les sous qu'il avait mis de côté: les 100 francs de pépé pour son anniversaire, les 10 balles de mémé pour aller chercher le pain, les 500 francs



de papa pour son cahier à spirales, les 10 centimes qu'il a piqués en 1974 à sa sœur Karine et les 3 542 120 francs du casse de la BNP de Klafoutis-sur-Orge exécuté avec l'aide de la bande à Dédé (garagiste à ses heures perdues). Un trophée dont il est fier. Spy sera donc chargé d'enseigner les ruses et magouilles du milieu des finances de l'informatique. Il est l'auteur d'un ouvrage très documenté et fort mal écrit: "Comment se faire rapidement des amis avec le service après-vente de Sega"

### MARC LOCTET PROF D'INFORMATIQUE

L'intello du groupe, il en faut un, est un petit bonhomme très sympa. Toujours planqué derrière son PC, Marc se plaît à pénétrer les réseaux interdits. Aucune protection ne lui résiste. Personne ne sait encore comment il procède, mais il sort vainqueur à chaque fois du combat qui l'oppose à la machine. Il faut dire qu'il a été à bonne école. Serge le Groune fut son professeur, et nonobstant son idole. Ses débuts dans l'informatique consistèrent à s'introduire dans les bases de données de la caisse centrale de sa belle-mère, caissière au Félix Potin de Petzouille-le-Trou. C'est l'un de ses plus beaux souvenirs, son plus mauvais restant sa défaite mémorable à Robotnik contre Bubar le hideux, l'homme de la sécurité à Consoles+, borgne et manchot.



### NIIICO LARUSTINE PROF DE CHIMIE

Après de très brillantes études, un brevet des collèges et un mot d'excuse de ses parents lors du passage du bac A (sable), le petit Niiico s'est lancé corps et sans âme dans la chimie. Quand ses grands-parents lui ont offert, le jour de ses vingt-cinq ans, une boîte de Chimie

2000, le jeune Niiico n'a plus décollé de sa chambre... Les pompiers non plus, d'ailleurs. Le souffle de l'explosion provoquée par un bec Bunsen mal fermé et une étincelle malvenue a été si puissant qu'après trois heures d'efforts, à coups de pied-de-biche et de burin, Niiico était enfin libéré du mur dans lequel il était profondément incrusté. Guy Bole, qui, par bonheur, suivait l'événement en direct sur CNN, décida de l'engager immédiatement.



### PANDA ROSSO PROF DE GYM

Le Panda, comme tous les professeurs de gymnastique, n'est pas arrivé dans le métier par hasard. En effet, un échec au brevet des collèges, un baccalauréat manqué pour une bête histoire de dispute avec un surveillant, une exemption de l'armée due à ses idées révolutionnaires (il voulait être aimable avec ses subordonnés et apprendre la politesse aux militaires de carrière), un physique

de modèle du sculpteur Botero et une lubrique avidité à l'égard des jeunes asiatiques en jupes courtes et les mains attachées dans le dos lui valurent un poste à pourvoir immédiatement au lycée Lamagouille. Il en a encore le sourire aux lèvres.



PS: Veuillez trouver ci-joint, monsieur le Proviseur, l'ordre d'exclusion définitivement l'élève Banana San, par tous moyens utiles.

A l'âge où beaucoup goûtent une retraite bien méritée ou se présentent à l'élection présidentielle, Banana San a choisi de croupir sur les bancs du lycée Lamagouille. Toujours assis au fond de la classe, si possible près du radiateur, cet affreux jojo est prêt à tout pour perturber les cours par ses jeux pervers. Sa dernière blague a consisté à placer un vieux claques bien coulant sur la chaise du proviseur. La blague a tourné court puisque le proviseur, après s'être assis, a déclaré: "Zut, je pensais avoir changé de chaussettes l'année dernière."







LE 4 OCTOBRE, VOUS ALLEZ TOMBER SUR UN OS.







# KILLER INSTINCT

MAINTENANT,  
ON NE JOUE PLUS.

***SUPER NINTENDO***®  
ENTERTAINMENT SYSTEM



# Rave Racer : le S

*Ridge Racer est un des jeux qui, au même titre que Virtua Racing en son temps, ou encore Virtua Fighter, a marqué le monde de l'arcade. Il y a l'avant et l'après-Ridge Racer! Dans la lutte effrénée à laquelle se livrent les deux géants du coin-up, Namco et Sega, il a été le challenger de Daytona USA. Sur Playstation, il a fort logiquement fait partie des premiers titres disponibles sur la console, s'imposant d'emblée comme un soft phare. Aujourd'hui, Rave Racer, autrement dit Ridge Racer 3, est en passe de créer le même engouement.*



Un jeu qui est en train de détrôner Sega Rally dans les salles d'arcade nippones!

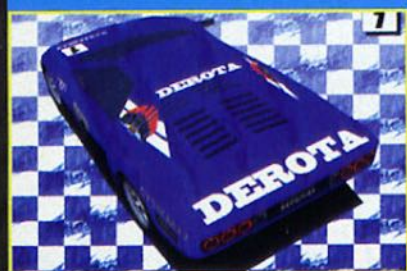


© 1993, 1994, 1995 NAMCO LIMITED, ALL RIGHTS RESERVED

**P**renez un Ridge Racer, un standard, avec ses animations qui décoiffent, le réalisme du rendu de la piste, le nombre et l'agressivité des concurrents... Jouez les monsieur Plus et améliorez tous azimuts! Il n'y avait qu'un circuit dans Ridge Racer: qu'à cela ne tienne, rajoutez-en trois! La représentation du circuit, par son réalisme, touchait à l'excellence: faites dans le sublime! Raffinerie, immeubles en construction ou tours de métal ultramodernes, plaines ou forêts, rien n'y

manque... Les textures mappées sont plus fines et détaillées que précédemment et la meute des concurrents a encore grossi: vous pouvez prendre le volant de huit véhicules différents.

Ceux-ci sont beaucoup plus colorés que dans les versions précédentes, et leur rendu a été encore amélioré. Le nombre de polygones qui constituent les voitures a été augmenté; du coup, les angles des automobiles sont beaucoup plus arrondie, leur conférant davantage





# ega Rally killer !

LE JAPON EN DIRECT



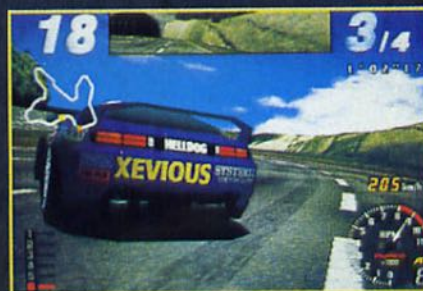
Rave Racer, ou la route de tous les cahots!



On se croirait à Tokyo, avec les "shutos" (voies rapides) qui passent entre les immeubles, en hauteur!



Les décors ont été améliorés.



Le jeu comprend moins de "glissades" que le Ridge Racer original.

de réalisme. Malheureusement, Namco n'a pas encore intégré les superbes "crash" façon Daytona USA. Cependant, désormais, lorsque vous heurtez un concurrent, vous perdez moins de temps que dans Ridge Racer.

## Deux vues pour le prix d'une

Vous avez désormais deux angles de vue à votre disposition, et pouvez passer de l'un à l'autre. La première vue, intérieure, correspond à la vision du conducteur. La seconde, extérieure, appréhende le

circuit à l'arrière de votre véhicule, légèrement au-dessus. Par ailleurs, un rétroviseur est désormais disponible. Cet accessoire est fort utile, non seulement pour surveiller, anticiper et bloquer l'arrivée de concurrents qui essaient de vous doubler de tous côtés, mais également pour vous recoiffer ou vous repoudrer le nez. Rave Racer a une spécialité: les bosses, dos-d'âne et autres embûches. Le choc à l'atterrissage de la voiture est très bien rendu: vous avez l'impression de rebondir littéralement dans l'écran!



## LES BOLIDES

Pas moins de huit véhicules sont à votre disposition. Ils sont tous décorés de références aux jeux de Namco (Tekken, Galaga, Galaxian, Steel Gunner...), ou encore aux attractions du parc de jeux de Namco, le Wonder Egg (The Tower of Druga, Project Dragoon...).





## INTÉRIEURE OU EXTÉRIEURE?



En sélectionnant la vue intérieure, vous voyez la route à travers les yeux du pilote. Vous disposez alors d'un rétroviseur.



Cette fois-ci, vous pilotez la voiture jaune en vue extérieure. La vision de la route et de ce qui vous entoure est plus large.

## TROIS PETITS TOURS ET PUIS S'EN VONT...

Rave Racer comprend donc quatre pistes. Deux sont destinées aux débutants, une aux joueurs moyens. Enfin, la dernière est réservée aux joueurs qui font les trois premières courses les yeux fermés, à l'envers et en manuel!

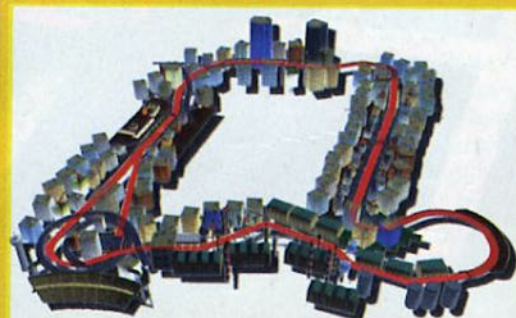


### • TRACK 1 (DÉBUTANT)

Le premier circuit est identique à la bonne vieille piste de Ridge Racer. Il correspond au circuit rouge sur la carte ci-dessus.

### • TRACK 2 (DÉBUTANT)

La course se déroule sur une voie rapide qui traverse la ville. Les tournants à angle droit sont nombreux, et il y a plusieurs dos-d'âne à la fin du parcours. Un train passe sur une voie qui surplombe la route. Le joueur parcourt le circuit rouge et jaune.



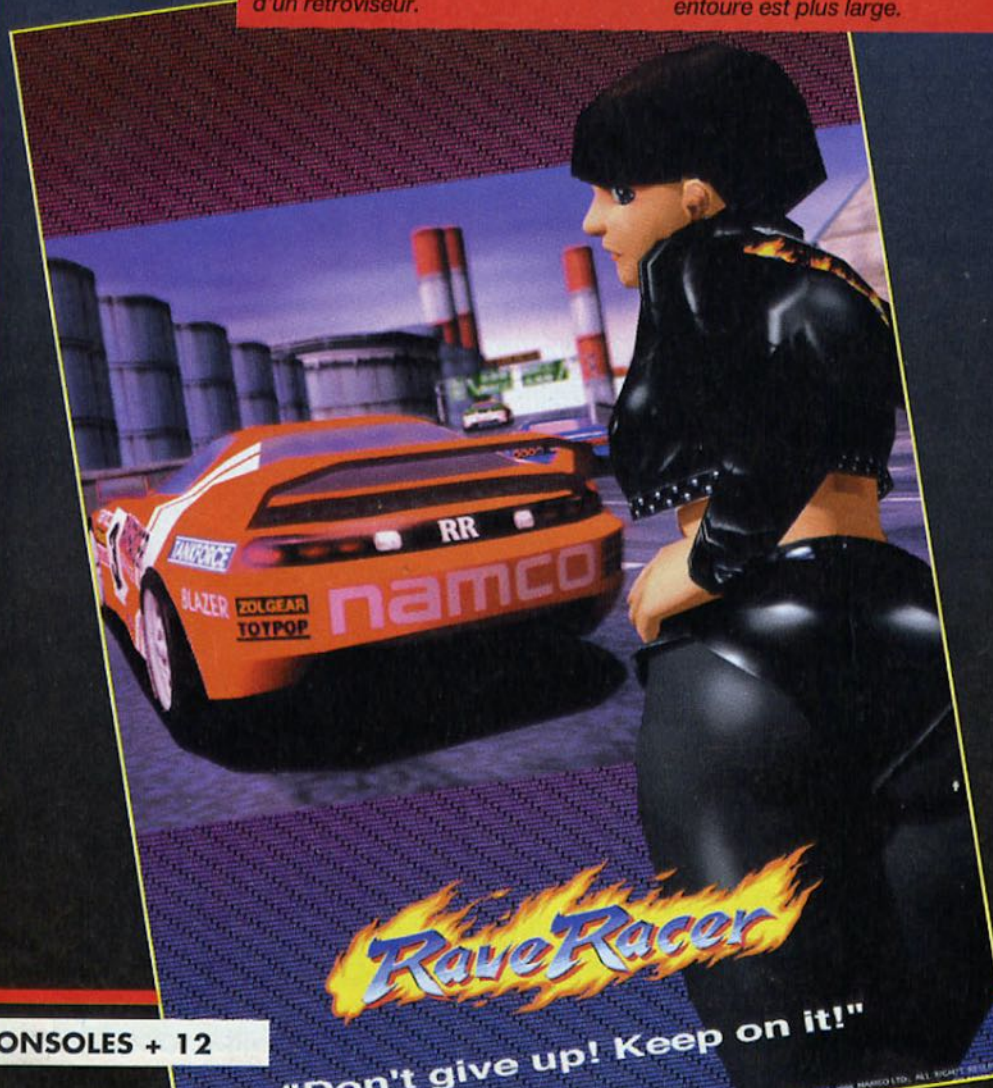
### • TRACK 3 (INTERMÉDIAIRE)

Ce circuit est très proche de la piste de Ridge Racer, hormis le fait qu'il passe à travers différents ponts et que la ville est différente, plus vaste et plus détaillée...



### • TRACK 4 (OTAKU)

Le circuit pour les experts, où les courses ont lieu de jour comme de nuit. Sur les chemins escarpés de montagne, il vous arrivera de chuter. Pour y revenir, vous emprunterez le tunnel.



"Don't give up! Keep on it!"



# Kileak 2

LE JAPON EN DIRECT

**K**ileak, the Blood a été bien accueilli par les jeunes Japonais. Sony Music Entertainment a donc décidé de se remettre au travail. Pour le moment, le projet en est à ses débuts: le scénario est terminé ainsi que le design des différents endroits où se déroule le jeu. Le designer des engins de Kileak, le célèbre Mister Yokoyama, a repris du ser-

vice. Dans l'épisode numéro 2, il a réalisé non seulement l'aspect des robots, mais a participé au reste du jeu de façon plus effective que dans le premier épisode.

Kileak 2 se passe en 2038 à South Base, soit vingt-sept ans après le premier épisode. Un virus, le Gigary Virus, a décimé la population de l'Amérique du Sud. Mickael Baifuros, le fils de Carl Baifuros (héros de l'épisode précédent), a conservé un exemplaire d'ADN humain non altéré. Il a maintenant l'apparence d'un cyborg, moitié-humain, moitié-machine. L'humanité, ravagée par le virus, disparaît à vue d'œil. La population se réfugie dans des cités-dômes, enterrées à plusieurs dizaines de mètres sous terre. Un mouvement de résistance s'organise contre Mickael, qui prône la transformation en cyborg pour lutter contre le mal. Masao, ancien leader de la résistance contre les robots de Baifuros – qui traquaient les derniers humains –, est le héros de l'histoire. Il est aidé dans le jeu par Leia, une jeune fille mystérieuse, qui a contracté le virus.



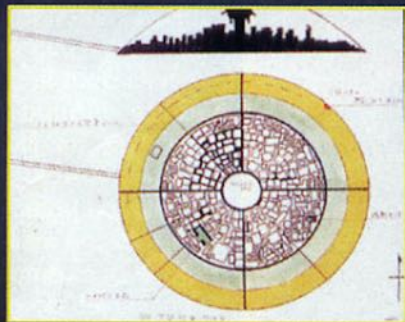
Leia est d'une aide précieuse, mais elle est atteinte du virus.



SME/PS



fin 93  
au  
Japon

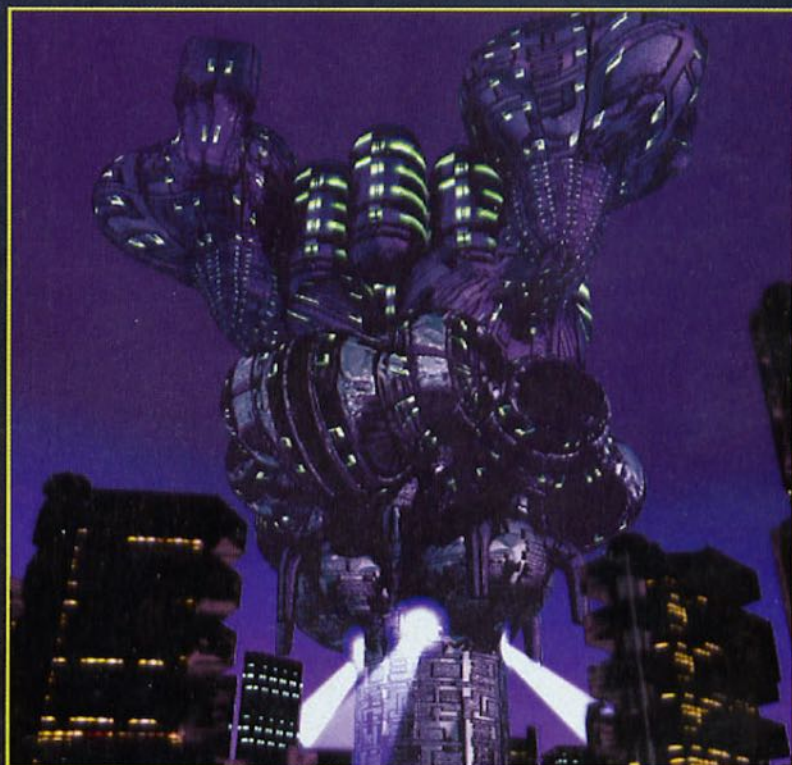


La cité-dôme, sous terre.



## DE KILEAK À KILEAK 2, CE QUI A CHANGÉ

- LE MODE HIGH SPEED permet de se déplacer plus rapidement, et de faire feu tout en se déplaçant.
- ON PEUT SE CACHER pour éviter les adversaires qui arrivent.
- DANS LA CITÉ, le jeu demandera au joueur d'exécuter plusieurs petites missions.
- ON PEUT SAUVEGARDER plus facilement et plus fréquemment.
- IL Y A PLEIN DE NOUVELLES ARMES, plus nombreuses et plus puissantes.
- ON RENCONTRE DE NOMBREUSES PERSONNES. Converser avec elles permet d'avancer dans l'histoire.
- LE PLACAGE DE TEXTURE en temps réel a été amélioré.



Les graphistes ont commencé à travailler sur la modélisation en 3D de ces lieux à partir des esquisses et des dessins du scénariste.



# Nintendo

## La Voie Ni

**En attendant que sorte l'Ultra-64 (ou Ultra-Famicom, comme elle risque de s'appeler au Japon), le**

**grand projet de Nintendo demeure le Satellaview. Nous avons déjà abordé les aspects techniques de ce décodeur qui se branche sur la Super Famicom et permet de recevoir au Japon une chaîne de télévision par satellite (cf. Consoles+ n° 41). Mais, afin de mesurer plus précisément les conséquences de l'arrivée de ce géant du marché vidéoludique dans le monde de la télé, nous sommes allés poser quelques questions supplémentaires au père Mario. Quant à l'Ultra-64, elle reste entourée d'un voile de mystère...**

**M**. Imanishi, huile de Nintendo, a eu la gentillesse de nous expliquer la stratégie de Nintendo, qui, entre la pression due à l'apparition des nouvelles consoles de Sega et de Sony et sa domination du marché japonais des 16 bits, poursuit sa voie. Et cette troisième voie s'inscrit souvent en décalage par rapport aux stratégies et aux choix de ses concurrents.

**CONSOLES+:** Cette année, Nintendo a commercialisé, et va commercialiser, un nombre important de nouveaux produits hardware, de nouveaux matériels. Nintendo est-elle davantage une compagnie de logiciels, de software, ou davantage un constructeur de hardware? Comment s'articulent les divers secteurs de la société Nintendo?

**NINTENDO:** Nintendo ne se contente pas de produire des jeux vidéo. Commençons par notre métier le plus ancien: 1% du chiffre d'affaires est réalisé par la vente de cartes à jouer japonaises, une activité traditionnelle de la société. La plus grosse division de Nintendo est celle qui s'occupe de produire le hardware. Puis viennent les départements des ventes et de l'administration générale. Le département de la recherche et développement (R & D) appartient à la division de la production. Les programmeurs y sont bien moins nombreux que les concepteurs de jeux et les ingénieurs. Il faut savoir que le codage (programmation) des jeux est parfois effectué par des sociétés tierces. Quoi qu'il en soit, il y a, bien sûr, une coopération étroite entre toutes les divisions.

**C+:** Est-ce que les machines vendues par Nintendo ne sont fabriquées que par Nintendo?

**NINTENDO:** La conception et la planification de la production sont exclusivement le domaine de Nintendo. Mais l'assemblage est parfois réalisé en coopération avec d'autres sociétés.

**C+:** Nintendo a conçu des jeux d'arcade dans le passé. Est-ce qu'il est question de reprendre cette activité?

**NINTENDO:** Nintendo a bien conçu quelques jeux d'arcade, mais en se limitant à la partie "logicielle". La fabrication de jeux d'arcade demande des investissements colossaux. Si

nous réalisons un jeu d'arcade avec Mario, et que chaque partie coûte 100 yen [NDLR: environ 5,50 francs], il passera pas mal d'eau sous les ponts avant que le jeu soit rentable... Nintendo ne s'intéresse pas aux produits dont la rentabilité dépend du temps de jeu. Nous voulons créer des produits où le temps n'est pas une restriction. Par exemple, les consoles de jeux de salon, qui ne coûtent pas cher et possèdent toutes une logithèque. D'autre part, il

est impossible actuellement de faire des jeux d'arcade à succès en se contentant de concevoir la partie logicielle. De nos jours, les fabricants de jeux d'arcade conçoivent hardware et software. Enfin, les consommateurs de jeux d'arcade sont des passionnés, ils diffèrent beaucoup des possesseurs de console.

**C+:** Quelle est la cible du Satellaview?

**NINTENDO:** Il s'agit des enfants, et plus particulièrement des joueurs. Aussi, dans la tranche





# o-Do: intendo

horaire de 4 heures à 7 heures, nous proposons des previews de jeux vidéo. Mais le Satellaview est aussi une banque de données. Nous souhaitons proposer des achats par correspondance, des assurances, des nouvelles... Nous ne proposerons pas de jeux vidéo, mais nous permettrons aux joueurs de télécharger une partie du jeu, dans la limite des cartouches de 8 Mb (un Mo). Ce sera des genres de previews!

**C+: Est-ce que Nintendo a l'intention de commercialiser le Satellaview en dehors du Japon?**

NINTENDO: Il est encore trop tôt pour le dire... Mais si le Satellaview s'avère un succès important au Japon, nous aimerions évidemment proposer le même genre de système à l'étranger. Il sera possible de couvrir le territoire américain. Il serait aussi très facile de couvrir l'Asie et la Chine. Dans ces pays, le câble n'est pas une solution viable du fait de l'étendue des distances, ce qui nous ouvre un large marché.

**C+: Combien d'unités pensez-vous commercialiser?**

NINTENDO: Nous avons pour ambition de vendre environ deux millions de Satellaview lors de la première année. Nous avons ouvert un service destiné à enregistrer les commandes dès fin février 1995.

**C+: Combien avez-vous racheté la société de diffusion par satellite, St Giga?**

NINTENDO: Il y a deux ans, nous avons acheté 20% des parts, 900 millions de yen [NDLR: un peu moins de 50 millions de francs].

**C+: Quelles sont les compagnies qui participent au projet Satellaview?**

NINTENDO: Il est encore un peu tôt pour dévoiler tous les noms, mais Hudson, Square et Enix en font partie. Nous avons effectué un test de marché en coopération avec Square.

**C+: Nintendo va-t-il commercialiser des accessoires pour le Satellaview?**

NINTENDO: Oui, nous allons vendre des cartouches pour sauvegarder les préférences ou les tips... Les cartouches sont actuellement de 8 méga, mais cette capacité devrait s'accroître bientôt.

**C+: Qu'est-ce que vous pensez du marché actuel des 32 bits?**

NINTENDO: D'après les magazines, la guerre des 32 bits a commencé cette année au Japon. En fait, il n'y a pas de guerre du tout! Au Japon, la seule plate-forme qui a réussi à vendre plus de onze millions d'exemplaires est la Super Famicom. Beaucoup de développeurs travaillent sur cette console, et les ventes de Chrono Trigger, de Super Donkey Kong (DK Country), de Seiken Densetsu II (Legend of Mana) ou de Dragon Quest l'illustrent bien.



3615 CARTOONIST  
3615 CARTOONIST  
3615 CARTOONIST  
**MANGA42**

**35 FR**  
FRAIS D'ENVOI COMPRIS

Un Max d'Info, du Manga, du Pro

CSE 1.27 Frs/mn



Coche les cases que tu veux dans la liste en dessous de  
fais ta commande sur papier libre mais n'oublie pas de  
joindre ce bon à découper dans les deux cas

<input type="checkbox"/>	ART BOOK DBZ	140 Frs
<input type="checkbox"/>	MINI ALBUM 50 CARTES PP21	60 Frs
<input type="checkbox"/>	TRADING COLLECTION	35 Frs
<input type="checkbox"/>	K7 DBZ du N 1 à 11	149 Frs
<input type="checkbox"/>	Cassette DBZ	69 Frs
<input type="checkbox"/>	Figurines DBZ de 1 à 9	120 Frs
<input type="checkbox"/>	Figurines DBZ 10	159 Frs
<input type="checkbox"/>	Figurines DBZ 11 à 16	139 Frs
<input type="checkbox"/>	Porte clef DBZ ou Sailor Moon	29 Frs
<input type="checkbox"/>	Jeux de cartes	65 Frs
<input type="checkbox"/>	Manga 42 DBZ	39 Frs
<input type="checkbox"/>	Angel (français)	45 Frs
<input type="checkbox"/>	Art Book	TEL
<input type="checkbox"/>	Anciens Power Level et DP	TEL
<input type="checkbox"/>	Carte Magic Booster	55 Frs
<input type="checkbox"/>	Carte Magic Starter	17 Frs

Frais de port 30 Frs en sus  
**TOTAL** Frs

**L'INTROUVABLE EST CHEZ NOUS !!**  
Pour tout savoir téléphone au (16) 94 91 55 0

soit tu payes par chèque et alors, tu le mets à l'ordre  
de Okinawa, soit tu payes par Carte bleue et tu précises  
le numéro, le nom de la banque et la date d'expiration

prénom : .....  
nom : .....  
adresse : .....  
code postal : ..... Ville : .....  
N° carte bleue : .....  
Expire le : ..... Banque: .....

A RETOURNER A : OKINAWA  
Galerie le Carrousel 83000 TOULON



**C+: Comment voyez-vous l'évolution des jeux vidéo?**

NINTENDO: Le CD-Rom a l'avantage de la capacité de stockage. Mais ce n'est pas parce que vous allez stocker des mondes interactifs, ou utiliser des héros qui ressemblent vraiment à des personnages réels, que le jeu sera meilleur.

L'avenir réside dans la possibilité de laisser le joueur participer à la création ou à l'évolution du monde dans lequel le jeu prend place.

**C+: Qui est le principal concurrent de Nintendo, Sega ou Sony?**

NINTENDO: En simplifiant les choses, on pourrait

dire que 64 est plus gros que 32, et donc que l'Ultra-64 n'a pas de concurrente! [rires...] Avec 90% du marché nippon, Nintendo n'a pas de concurrent pour le hardware! Par contre, pour les jeux, nos licenciés sont nos concurrents. On peut dire que nous avons plusieurs centaines de concurrents.

**C+: Parlons un peu de l'Ultra-64, si vous le voulez bien... Quand est-ce que Nintendo annoncera officiellement toutes les caractéristiques de sa 64 bits?**

NINTENDO: De même que pour la Super Famicom et pour la Game Boy, nous ne pensons pas faire une conférence d'explication et de démonstration de la puissance de la machine. Nintendo ne va pas demander aux éditeurs de développer sur Ultra-64. Nous voulons d'abord prouver la valeur de la console à travers les jeux développés en interne par Nintendo. Les contrats avec les autres éditeurs viendront après. Sony et Matsushita ont supplié les éditeurs de commencer à faire des jeux avant même la mise en vente de la machine. Ces deux compagnies ont même soutenu financièrement certains "third-parties" (nom que l'on donne aux éditeurs licenciés). Nous ne pouvons faire une telle absurdité. Sony a signé plus de deux cents contrats avec des "third-parties" au

moment de la sortie de la Playstation. Si les ventes n'avaient pas été bonnes, avec les engagements pris, qu'est-ce qui se serait passé pour ces éditeurs? C'est très risqué...

**C+: Quelles exigences exprime Nintendo à l'égard des éditeurs qui veulent développer sur Ultra-64?**

NINTENDO: Nous avons prévu une politique de licence, mais nous leur demandons actuellement de patienter un peu avant qu'elle ne se mette en place. Les jeux réalisés par le Dream Team (une série de développeurs sélectionnés par Nintendo et travaillant en collaboration avec Nintendo pour créer les premiers jeux sur Ultra-64) démontreront les possibilités de la machine. Si les ventes sont bonnes, nous avons l'intention de commencer à laisser les éditeurs développer sur Ultra-64 selon notre politique de licence.

De plus, certaines personnes nous ont demandé de ne pas mettre en vente l'Ultra-64 cette année, parce que nous sommes toujours dans l'ère Super Famicom. Actuellement, de plus en plus de superbes jeux SFC sont mis en vente. 16 bits sont largement suffisants... Au Japon, le principal concurrent de l'Ultra-64 sera sans doute... la Super Famicom! [rires.]



**C+: Quel est pour vous le meilleur système de stockage de données? Le CD-Rom, la cartouche?**

NINTENDO: Pour Nintendo, la cartouche est le meilleur des systèmes. Nous avons choisi ce média à cause des possibilités d'extension, le rajout d'un chip DSP dans StarFox, par exemple. Ce n'est pas parce qu'un jeu est plus gros qu'il est meilleur... Par exemple, Super Donkey Kong (Donkey Kong Country) ne fait que 32 Mb (soit 4 Mo). Mais avec l'Ultra-64, la capacité de stockage des cartouches sera supérieure...

Le CD-Rom est un média intéressant mais sa fabrication demande beaucoup d'énergie et d'investissements, il faut remplir le CD par un

jeu énorme. Avec le CD-Rom, le temps de développement des jeux a été rallongé.

**C+: Avez-vous développé de nouvelles technologies de compression de données?**

NINTENDO: Oui, en collaboration avec SGI et des constructeurs de circuits électroniques tels que Taiwan. Les techniques de compression de données de l'Ultra-64 seront différentes de celles de la SFC.

**C+: Combien de temps faut-il pour faire un jeu sur Ultra-64?**

NINTENDO: C'est difficile à dire, car il y a tellement de types de jeux différents, et puis, pour le moment, peu de développeurs travaillent dessus. Aux Etats-Unis, seize compagnies travaillent sur l'Ultra-64. Au Japon, encore moins... Mais je dirais, en moyenne, environ un an et demi.

**C+: Est-ce que l'Ultra-64 sera une plateforme multimédia?**

NINTENDO: C'est avant tout une console de jeu!

**C+: Quels sont les avantages marketing de l'Ultra-64?**

NINTENDO: Si vous voulez parler des spécifications, nombre de couleurs, vitesse, etc., c'est un non-sens pour Nintendo. Cela ne veut rien dire... Si vous ne voyez pas un jeu bouger à l'écran, vous ne pouvez juger la machine. L'œil humain est encore le meilleur moyen pour décider si un jeu est bon ou non. Et pour ce qui est de faire de bons jeux, nous faisons confiance à Miyamoto San [NDLR: le créateur de Mario]...

**C+: Lors de la sortie de l'Ultra-64, combien de jeux seront disponibles?**

NINTENDO: Trois jeux, tous provenant de Nintendo, seront commercialisés en même temps que la console. Leurs prix seront semblables à ceux des jeux pour Super Famicom. Il est prévu de mettre en vente trois nouveaux jeux par mois. Un peu comme Virtua Fighter pour la Saturn, Toh Shin Den ou Ridge Racer pour la Playstation, nous aurons besoin de hits pour le lancement de l'Ultra-64. Avec nos programmeurs et concepteurs de jeux capables de réaliser des cartouches comme Super Donkey Kong (Donkey Kong Country), qui s'est vendu à 500 000 unités le premier jour, nous sommes plus que confiants dans la qualité des premiers jeux sur Ultra 64...

Propos recueillis par une banane mûre



Bientôt et pour la première fois  
avec **Doom**,  
découvre les meilleurs effets 3D  
sur **Super Nintendo**  
grâce au coprocesseur Super **FX2**.



ASTUCES & CONCOURS  
36 68 • 33 68

**ocean**

DOOM™ is a trademark of id Software, Inc. Copyright © 1993 id Software, Inc. All Rights Reserved. All characters, images, likeness and other elements depicted in DOOM™ are the property of id Software, Inc. Distributed under license from Williams® Entertainment Inc. Williams® is a trademark of WMS Games Inc.

*Sculptured*  
SOFTWARE INC.

CREATED BY  
**id**  
SOFTWARE

*Williams*   
Williams Entertainment Inc.

**SUPER NINTENDO**



# V-Tennis

**L**e nouveau logiciel de Tonkin House s'inscrit dans la tendance générale des simulations sportives sur Playstation: des sports assez variés (du catch au volley-ball en passant par le foot) où les joueurs sont traités en 3D temps réel.

Tonkin House a choisi le tennis. Les options de jeu sont assez classiques, offrant la possibilité de jouer seul contre la machine ou contre un autre joueur. Les parties peuvent se dérouler en simple ou en double. Cependant, un mode moins commun a fait son apparition: l'option Watching permet d'assister à un match où tous les joueurs sont gérés par l'ordinateur, en tant que spectateur. Au-delà de son aspect esthétique, cette option permet de faire rapidement le tour de tout ce que V-Tennis peut offrir. Les joueurs sont modélisés en 3D, avec placage de texture et Gouraud Shading. Le résultat est très réussi du point de vue du réalisme. Les animations des joueurs sont assez variées, et vous les verrez rattraper de justesse une balle difficile, monter au filet, ou servir comme les pros de Roland-Garros.

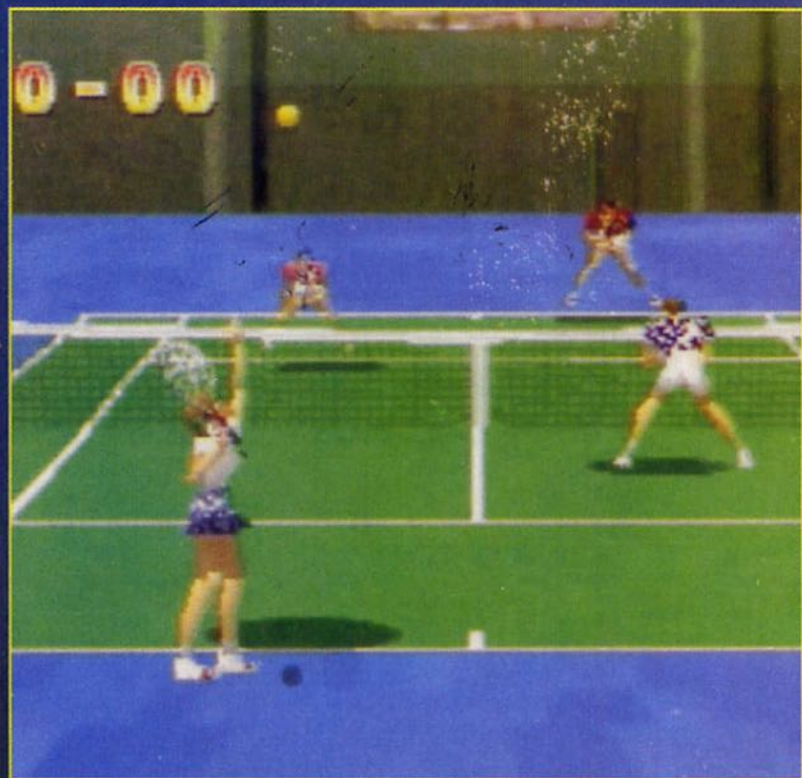


*Les matchs se déroulent en double aussi bien qu'en simple.*

TONKIN HOUSE/PS



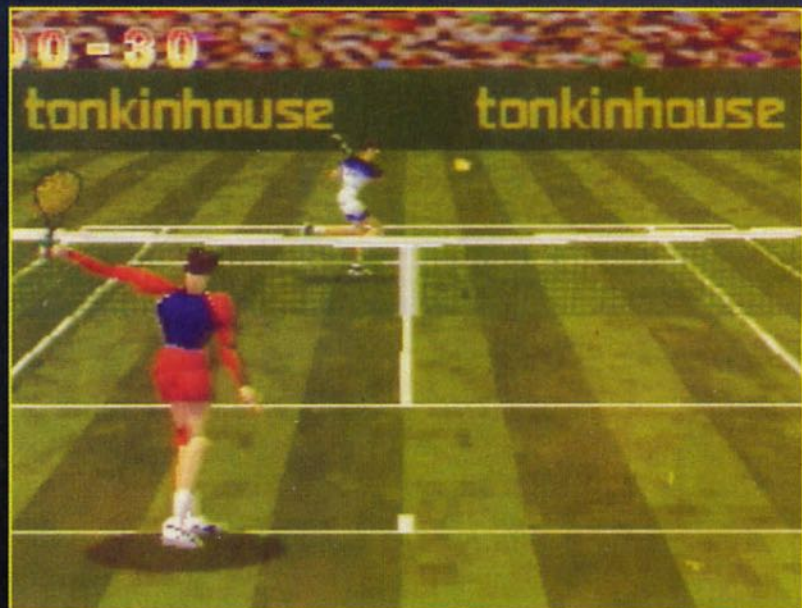
*Dommage! Il s'en est fallu de peu!*



*Balle de match...*



*Une petite montée au filet.*



*La mode est à la 3D... Mais il faut avouer que, pour des simulations de sport, la 3D apporte beaucoup de confort au joueur.*



# Doom sur Super Nintendo.

Le premier jeu où t'as plus  
besoin de PC pour  
cartonner en 3D.



ASTUCES & CONCOURS  
36 68 • 33 68

ocean

DOOM™ is a trademark of Id Software, Inc. Copyright © 1993 Id Software, Inc. All Rights Reserved. All characters, images, likeness and other elements depicted in DOOM™ are the property of Id Software, Inc. Distributed under license from Williams® Entertainment Inc. Williams® is a trademark of WMS Games.

*Sculptured*  
SOFTWARE INC.

CREATED BY  
**id**  
SOFTWARE

Williams®   
Williams Entertainment Inc.

**SUPER NINTENDO**



# SUPER MARIO RPG

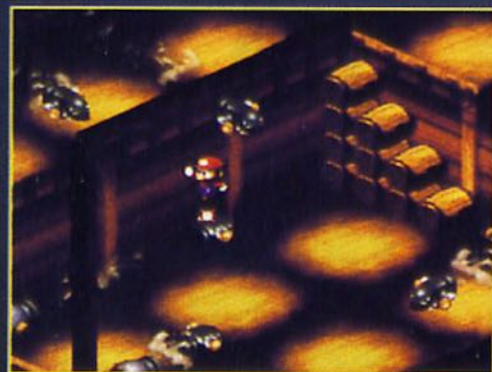
Qui pensait revoir Mario si tôt après la sortie japonaise de Yoshi's Island? Personne. Et pourtant, le moustachu italien est de retour dans de nouvelles aventures, et qui plus est dans un jeu d'aventure justement! Square, que l'on connaît pour la qualité de ses jeux de rôles (la série des Final Fantasy, Chrono Trigger, Secret of Mana...), est sur le point d'achever un jeu d'aventure mettant en scène Mario et ses acolytes: Luigi, la princesse Toadstool, Bowser et bien d'autres encore. Fait étonnant, bien que les personnages appartiennent tous à Nintendo, c'est Square seul qui s'est chargé de réaliser ce jeu. On comprend mieux pourquoi quand on sait qu'une grosse partie du capital de Square appartient à Nintendo (on parle de 24% des actions). Ceci explique aussi pourquoi les jeux de Square n'apparaissent que sur les consoles de Nintendo et non sur celles de Sega ou de Sony. Le jeu, qui tient sur une cartouche de 32 mégas, semble très prometteur, avec une aventure palpitante et des graphismes d'une beauté incroyable. Ces derniers ont d'ailleurs été réalisés sur de grosses stations de travail, de style Silicon Graphics, pour ensuite être adaptés sur la Super Famicom. Le résultat est là: les sprites sont en 3D et ont du volume. Saisissant. La sortie au Japon de ce RPG est prévue pour bientôt. Plus d'infos et plus de photos dans les prochains Consoles+.



Certaines scènes du jeu proposent des séquences de plates-formes.



De nouveaux personnages apparaissent, comme cette grosse araignée.



On retrouve, comme dans chaque Mario, des obus. Attention danger!



Dans les châteaux qui mènent au boss, Mario devra se frayer un chemin sans se faire toucher par les ennemis.



Une chose est certaine, les graphismes sont d'une remarquable qualité.



Avec sa vue en 3D isométrique, il n'est pas évident au début du jeu de manier correctement le personnage.



**Doom** bientôt sur Super Nintendo.  
Dégage le premier  
parce qu'il n'y en aura pas  
pour tout le monde.



ASTUCES & CONCOURS  
36 68 • 33 68

**ocean**

DOOM™ is a trademark of id Software, Inc. Copyright © 1993 id Software, Inc. All Rights Reserved. All characters, images, likeness and other elements depicted in DOOM™ are the property of id Software, Inc. Distributed under license from Williams® Entertainment Inc. Williams® is a trademark of WMS Games.

*Sculptured*  
SOFTWARE INC.

CREATED BY  
**id**  
SOFTWARE

*Williams*   
Williams Entertainment Inc.

**SUPER NINTENDO**



# Guardian Heroes

**Avec Guardian Heroes, Sega nous a concocté un beat-them-all dans la tradition des Final Fight ou des Bare Knuckles. Au fil de l'épée, vous allez**

**devoir vous tracer un chemin à travers une série de niveaux au scrolling horizontal.**



*Beat-them-all pur et dur, Guardian Heroes vous en donne pour votre argent.*



*Après avoir arpenté les sombres ruelles du bourg, vous voilà en pleine nature.*

La version de Guardian Heroes à laquelle j'ai pu jouer chez Sega était loin d'être terminée, mais on pouvait déjà se faire une idée des principaux attraits de ce futur CD-Rom. Sa principale originalité vient du fait que l'on joue sur trois niveaux de profondeur. Les combattants bondissent du fond du décor au milieu de l'écran puis au premier plan. Il est possible de passer de n'importe quel plan de l'écran directement à un autre, par exemple du premier plan au fond sans s'arrêter au milieu. Chacun des sprites des protagonistes possède donc trois tailles différentes, selon sa position dans l'aire de jeu. Mais pour cela, les graphistes n'ont pas dessiné chaque sprite trois fois. Ils ont eu recours à une des spécificités des puces graphiques de la Saturn: la possibilité d'effectuer instantanément le zoom d'un sprite, l'agrandissant ou le réduisant à volonté! Le joueur doit donc gérer non seulement les combats, mais l'espace où ils se déroulent. Lors d'une attaque surprise, il faut prendre garde à se trouver sur le même plan que son adversaire, sans quoi la riposte est impossible. De la même façon, si les assaillants sont trop coriaces, et que les choses tournent mal, il est possible de prendre le large en passant à côté.

## Association de massacreurs

Guardian Heroes dispose d'une autre possibilité intéressante: jusqu'à six joueurs pourront taillader l'ennemi de concert dans la version finale. Le jeu est basé sur un scénario d'héroïc-fantasy, et c'est à l'arme blanche et au sort magique qu'il faut affronter des troupes en armure. Le personnage principal, Selena, est un chevalier en armure rouge, de sexe féminin (elle a même une chevelure verte, mais c'est parce qu'elle a vu trop d'animés japonais!). Han est son

SEGA/SATURN



alter ego masculin. Les trois autres personnages qui pourront se joindre au duo sont un guerrier, une demoiselle et un jeune magicien. Suivant le personnage que le joueur choisit, le déroulement du jeu – qui ressemble par certains aspects aux RPG (nom japonais des jeux de rôles) – sera modifié. Autrement dit, la durée de vie sera d'autant plus longue que chacun des personnages connaît une aventure différente.

## Sanglants et bondissants héros

Parmi les autres aspects intéressants du jeu, on peut noter les combats façon MK, avec des gerbes de sang qui jaillissent à chaque fois que vous maniez votre rapière. De plus, le jeu offre la possibilité de se mettre en garde pendant un saut, ce qui permet d'éviter bien des dommages, et



*Et que je te coupe en rondelles, que je te transperce, que je te pique et t'aplatis: l'hémoglobine coule à flots, et votre héros s'en donne à cœur joie!*

d'adapter sa technique de combat. Le jeu n'est pas encore terminé, mais s'annonce très sympathique... du moins pour les amateurs de beat-them-all! Il faut dire que l'équipe à qui l'on doit Guardian Heroes n'en est pas à son coup d'essai. C'est en effet à Treasure, éminent auteur de Gunstar Heroes, Hedy Dynamite, Aliens War... et spécialiste des jeux d'action-frénétiques-qui-vous-en-donnent-pour-votre-argent, que l'on doit Guardian Heroes!



## COUPS ET SORTS

Votre héros moyenâgeux maîtrise aussi bien l'art de découper son prochain en rondelles que celui de lancer des sortilèges. Il peut invoquer un sort particulier, et une bulle telle que celles que l'on trouve dans les BD (des phylactères, dirait un didacticien) se forme avec la représentation du sort magique. Certains déclenchent une espèce de rayon électrique, d'autres congèlent l'adversaire pendant un court instant. Leurs effets sont dévastateurs.



Jusqu'à six joueurs pourront se battre dans la version finale!



*L'hurluberlu en armure dorée est un ami, un golem que vous avez invoqué. Il vous suit pendant un moment, tapant sur tout ce qui bouge, et se montre pour le moins menaçant à votre égard. Lui aussi est capable d'attaques spéciales efficaces!*



## DES BAFFES SUR TROIS NIVEAUX!

A la différence des beat-them-all habituels, qui n'ont généralement que deux niveaux de profondeur et dans lesquels les sprites des personnages passent d'un niveau à l'autre sans modification de leur aspect, Guardian Heroes offre un système nettement plus réaliste et convaincant.

Tout d'abord, les sprites peuvent se déplacer sur trois lignes parallèles, trois niveaux de profondeur différents. De plus, à chaque changement de niveaux de proximité, la Saturn adapte automatiquement et instantanément la taille du sprite.



*Les trois différents niveaux: complètement au fond, au milieu de l'écran et au premier plan. Vos adversaires combattent également sur trois plans.*

LE JAPON EN DIRECT



# Steamgear Mash



Après avoir réalisé un méga-hit sur Playstation, j'ai nommé le céléberrissime Toh Shin Den, Takara s'attaque à la console concurrente, la Saturn de Sega.



Les entrées et sorties sont matérialisées par des flèches.

Plutôt que réaliser tout simplement une conversion de son jeu de combat en 3D polygonale, l'éditeur japonais a préféré, pour sa première incursion en territoire saturnien, se lancer dans le développement d'un jeu original, Steamgear Mash.

## Bulleur à vapeur

Steamgear Mash est un petit robot qui, comme son nom l'indique, fonctionne à la vapeur. Inventé par le célèbre docteur Sendagaya pour casser la figure du roi Gash, le tyran qui règne sur le monde de Tam, c'est un gros paresseux qui préfère se la couler douce dans son coin plutôt que se mêler de tout ce qui pourrait lui attirer des ennuis ou lui demander des efforts. Mais Mash est amoureux de la petite-fille du docteur Sendagaya, Mina Chan.



Et le jour où l'ignoble Gash enlève Sendagaya et Mina, sa vapeur ne fait qu'un tour dans ses tuyauteries, et il se décide à aller s'occuper de ce pas du cas Gash [ouf].

## Like a shoot machine...

Équipé au départ de son "Mash gun", il découvre en route une série d'items qui lui permettront de se doter d'armes diverses et variées (bombes, lance-flammes, petits suisses périmés...). Mash est un robot très maniable: il peut tirer en tournant sur lui-même, pour "arroser" tout ce qui l'entoure. Il sait se "locker" (se verrouiller) sur une cible et même faire feu en reculant. Steamgear Mash offre un style de jeu différent à chaque niveau. Ainsi, le joueur découvrira un beat-them-all, une chasse au trésor et des énigmes à résoudre... Cette variété de styles de jeu est renforcée par la possibilité de Mash de se déplacer avec le matériel adéquat aussi bien sur terre que dans les airs ou sous les flots. Espérons que Takara, avec son premier titre sur Saturn, connaîtra le même succès que sur Playstation.



En tirant, et en "arrosant" à 360°, Mash peut se débarrasser d'un seul coup de plusieurs de ses adversaires, que cela soit avec des shurikens ou au lance-flammes!







Petit coup de lance-flammes: ça défoule et ça calme les ardeurs de l'adversaire!



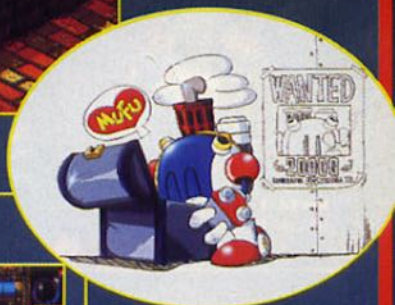
Cela s'appelle "sauter de joie". D'ailleurs, il n'y a qu'à voir sa mine.



Le combat contre le roi des cartes, le boss du niveau, ne fait que commencer.



Comme dans un duel de western, Mash et son adversaire ont ouvert le feu en même temps!



## VRAIE FAUSSE 3D

Si Steamgear Mash fait bien appel à la 3D, il ne s'agit que d'une pseudo-3D. Les graphismes des écrans ont été conçus de telle façon qu'ils donnent au joueur une impression de profondeur de l'aire de jeu. De même, les personnages ne sont pas en 3D, à base de polygones animés à l'écran en temps réel. Ils sont constitués de sprites, et ont un "aspect 3D" car ils ont été créés grâce à un logiciel de modélisation 3D. Pour résumer les choses, si Toh Shin Den était véritablement un jeu en 3D, Steamgear Mash donne une impression de 3D. Cela ne veut pas dire pour autant qu'il soit moins amusant ou performant. Cette technique de la "pseudo-3D isométrique" a été utilisée par pas mal de hits sur consoles ou micro. Landstalker sur Megadrive en est un parfait exemple!



La 3D isométrique permet de donner une sensation de profondeur. Remarquez l'escalier pris d'assaut par les troupes du roi...



... mais stoppées dans leur élan par les bombes de Mash, qui rebondissent sur les marches.



Mash vient de dénicher un item en forme de cœur, qui va remonter son niveau de vitalité.



L'aiguille rouge, en haut à gauche de l'écran, indique le degré de danger pour Mash...



Avant d'être convertis en sprites, les personnages du jeu ont été modélisés en 3D.



# Hermie Hoppe

*Hermie, un jeune rouquin, a rendez-vous avec sa petite amie, Torish. Alors qu'il l'attend, assis sur un banc public, un curieux truc surgit d'une poubelle à quelques mètres de lui...*



Il s'agit d'un œuf doté d'une paire de jambes et de bras! Puis le bidule réintègre la poubelle. Intrigué, Hermie regarde à l'intérieur. Bizarrement, il n'arrive pas à distinguer le fond... En se penchant davantage pour mieux voir, ce nigaud trop curieux chute dans la poubelle, tel un détrit, et se retrouve incontinent sur une planète inconnue, Tamago (ce qui signifie "œuf" en japonais)!

## Bienvenue sur la poubelle des planètes!

Cette planète minuscule se trouve en fait de l'autre côté de la Lune, ce qui explique que, de la Terre, on ne l'ait jamais vue! Sur Tamago, Hermie se sent beaucoup plus fort et habile qu'auparavant. Explication: la planète est exposée aux rayonnements d'une étoile qui ont de curieux effets, comme celui, par exemple, de donner vie aux objets. Les différentes ordures que les humains ont déposées dans la "porte" (la poubelle!) se trouvent donc animés d'une vie propre sur Tamago. Là, ils obéissent aux ordres de l'infâme Mad Migo (Migo, en verlan, correspond à "gomi", qui signifie "ordures" en japonais). Celui-ci veut prendre le pouvoir, et Hermie est bien décidé à l'en empêcher. Mais il veut faire vite, car il n'est pas question de rater son rendez-vous avec la délicieuse Torish...

Kun. Ceux-ci sont au départ des œufs, tels que ceux qui peuplent Tamago. Mais, en shootant dedans, Hermie les transforme: des paires de bras et de jambes sortent alors de leurs coquilles. Si Hermie continue à collecter des items, ils poursuivent leur croissance et deviennent des compagnons.

## Quatre œufs et un rouquin

Le "développement" des Otomo Kun se fait en quatre étapes. Au départ, ce ne sont que des œufs sur pattes dotés de bras. Puis l'animal (un dragon, une poule, une tortue et un pingouin) apparaît avec encore un bout de coquille sur la tête en guise de couvre-chef, tel Caliméro. Etape numéro trois: l'animal est normal. Enfin, au dernier stade de croissance, l'Otomo Kun gagne en puissance. Ces compagnons d'Hermie le suivent pendant un temps limité. L'icône en forme de main qui se trouve en haut, au milieu de l'écran, permet de déclencher l'action des Otomo Kun. Hermie peut les envoyer dans tous les sens, culbutant au passage les Pas-beaux à l'écran. Ils peuvent servir aussi de marches d'escalier, flottant dans les airs et permettant d'accéder à des endroits difficiles. Si vous les regroupez, ils constituent une plate-forme qui se déplace horizontalement, très utile pour franchir un ravin, par exemple.



Il ne s'agit que du premier monde, et il y en a soixante-quatre, répartis sur quatre îles!



En rebondissant sur des poubelles, Hermie peut atteindre des plates-formes inaccessibles autrement.



Reprenant un principe de la série des Sonic, les niveaux-bonus font appel à la 3D.

## Un monsieur Propre multitâche

Hopperhead est un jeu de plates-formes gigantesque (plus de 64 mondes à parcourir!) qui s'inscrit dans la tradition des Mario/Sonic. Hermie peut marcher, courir, sauter, effectuer des glissades (bien pratiques pour se débarrasser des Pas-beaux), donner des coups de pied, s'accrocher de liane en liane, et même nager! Il peut aussi déclencher différents mécanismes disséminés un peu partout, afin de débloquent des passages, ouvrir des trappes ou accéder à des caches secrètes. En guise d'items, Hermie, poète, collecte des étoiles. Un mode Easy lui permet de bénéficier de l'aide de quatre Otomo



Les ascenseurs permettent d'explorer tous les recoins des niveaux.



# head

LE JAPON EN DIRECT



Hermie n'est pas seul, et la joyeuse cohorte qui le suit comme son ombre lui sera d'une aide précieuse.



Hermie nage comme un poisson dans l'eau.



La bombe vous permet d'aller récupérer des étoiles.



Un boss de milieu de niveau.



Les mondes à explorer sont nombreux, et les décors variés.



Sur la planète Tamago, même les maisons sont en forme d'œuf.



# Street Fighter

**Capcom continue d'explorer le monde des nombres pour ses clones successifs de Street Fighter.**



**M**ais cette fois-ci, le compte est à rebours. Au lieu d'être baptisé "Il-quelque-chose", cette nouvelle mouture a hérité du chiffre zéro! Celui-ci signifie que cet épisode de la saga SF est censé être le premier, le début de tout. D'ailleurs, le jeu en dehors du Japon a été baptisé "SF Alpha", la première lettre de l'alphabet grec symbolisant également cette idée

d'origine. La première nouveauté de SF Zero vient du fait que tous les personnages proviennent de jeux déjà existants de Capcom. La plupart des héros sont issus des versions ultérieures de la série Street Fighter, notamment certains combattants qui ont eu une courte carrière dans le Street Fighter original, et que l'on n'avait plus revus depuis, font un come-back (comme Adon, le premier boxeur thaï, avant que Sagat ne débarque dans la série). D'autres viennent de jeux de combat différents de Capcom, tels Guy et Sodom, qui se massacraient joyeusement dans Final Fight, ou encore Rose et sa chevelure ensorcelée, qui sévissait jusque-là uniquement dans Vampire, sous le nom d'Anita (mais elle est ici beaucoup plus jeune). Le style graphique a évolué également: il fait plus "dessin animé" et, dans l'ensemble, les personnages paraissent plus jeunes.

**C'est dans les vieux pots...**

SF Zero reprend à ses aînés (X Men, Darkstalkers) la mise en garde automatique et les enchaînements de Combos ("Chain Combos"). On peut même mélanger Chain Combos et Super Combos! Chaque personnage dispose d'une "Power jauge" qui se remplit à chaque fois que vous frappez votre adversaire, lorsque vous faites une attaque spéciale ou,



de moindre façon, lorsque vous bloquez, et que vous vous faites quand même toucher). Les combattants ont de deux à quatre Super Combos, qu'ils peuvent effectuer avec les trois niveaux possibles de la "Power jauge". On peut saisir et balancer l'opposant plus facilement que dans les versions précédentes. Il est désormais possible de reculer au moment où l'on vous attaque, et d'éviter n'importe quel projectile! Vous pouvez aussi bloquer un coup en plein saut. Côté parades, Capcom a introduit une technique qui permet de contrer les attaques: votre adversaire se fige pendant une fraction de seconde, alors que vous accomplissez votre mouvement. Votre corps est alors entouré de turbulences bleues. C'est une bonne idée, mais soit je ne maîtrise pas le truc, soit ça ne marche pas à tous les coups!



Super-coup de pied de Nash, un ami de Guile, qui explose Chun Li.



Capcom reste fidèle au système des Hit Combos, apparus avec SF II X.



## Zero



LE JAPON EN DIRECT



Ken et Ryu restent les héros incontestés du dernier avatar de la série des SF.



Le "convenient store" (magasin de proximité ouvert souvent vingt-quatre heures sur vingt-quatre) est un décor typique du Japon actuel. Il a été repris du Street Fighter original.



La "Power gauge" au bas de l'écran possède trois niveaux de puissance. Les deux combattants en sont au niveau 2.



Rose s'appelait Anita dans Vampire. Elle a grandi et perdu son nonours, mais a appris à se battre...



# ZXE-D



*Bandai est en train de mettre la dernière main à un jeu de combat en 3D polygonale et temps réel, appelé*

*ZXE-D. Zooms, gestion de l'espace dynamique avec multiples changements d'angles de vue, placage de texture et Gouraud Shading... la totale au programme!*

**A**ccrochez vos ceintures, ZXE-D va vous balader à un train d'enfer dans tous les sens et recoins de l'écran. Les combats que vous allez livrer ne se déroulent pas uniquement sur un axe horizontal. En effet, les déplacements peuvent s'effectuer de façon circulaire, tout autour de l'adversaire. Par ailleurs, ZXE-D offre une série de particularités. Tout d'abord, il s'agit de duels de robots, et ceux-ci sont armés jusqu'aux dents, ce qui change un peu des jeux de combat mettant en scène des spécialistes en arts martiaux!



## *Tu me piques un boulon, j'te démonte un bras*

Votre Mobile Suit peut être customisé au fil de vos victoires. Imaginons que vous affrontiez une grosse brute de métal, le modèle Type-2 par exemple. Vous finissez par en avoir raison, mais le bougre vous a donné du fil à retordre, surtout son fichu bras droit, équipé d'une hache à double tranchant, aussi puissante qu'acérée. Après avoir remporté le combat, vous pouvez échanger votre propre bras droit contre celui de votre malheureux adversaire. Pratique! Détroussant les cadavres sans vergogne, vous constituez ainsi, peu à peu, LE robot ultime.



## *Goodies utilitaires*

ZXE-D est original à plus d'un titre. Ainsi, le jeu sera commercialisé dans un emballage comprenant le CD-Rom du jeu et... un robot en plastique! L'activité numéro un de Bandai reste le jouet, et le jouet traditionnel. Plusieurs types de robot seront réalisés. D'une quinzaine de centimètres, ils serviront de Memory Card, et chacun d'entre eux pourra être relié à un des ports Memory Card de la Playstation, situés juste au-dessus des ports des contrôleurs. Cet auxiliaire précieux conserve vos scores et la configuration de votre engin de combat customisé. Bonne idée, non? Lorsque vous vous rendez chez un ami pour une petite partie, il vous suffit d'empocher votre petit robot de plastique, puis de le connecter sur la Playstation de votre ami pour retrouver le combattant que vous avez l'habitude d'utiliser et que vous avez configuré de façon optimale pour votre style de combat.

## CUSTOM ROBOT

A partir des quatre robots de base, et au fil de vos victoires, vous allez pouvoir vous mitonner un Mobile Suit qui possède les éléments les plus performants et soit optimisé pour votre style de combat (privilégiez la défense, préférez la rapidité à la force...). Les éléments qui peuvent être modifiés sont au nombre de quatre: le bloc corps/tête, les jambes, les bras droit et gauche. En tout, deux cent cinquante-six combinaisons différentes sont possibles, de quoi conférer un jeu une durée de vie importante...



*Votre robot était au départ déjà bien customisé.*



*Après avoir remporté le combat contre un adversaire de type 2...*



*... vous avez pu récupérer ses bras.*

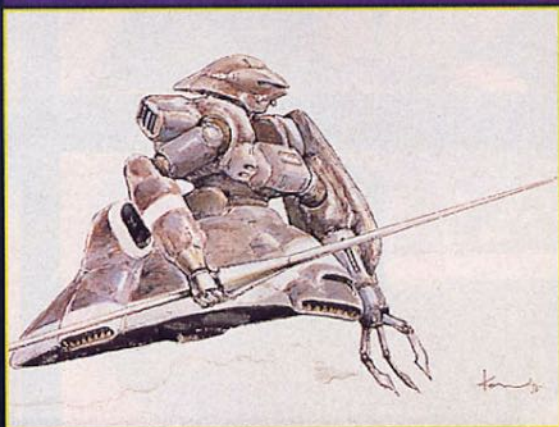


## LES QUATRE ROBOTS DE BASE

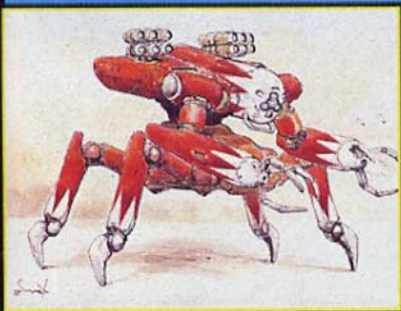


NOM DE CODE: ZXE-D Type 2  
MOTEUR: Type-5HPA  
HAUTEUR: 1 250 cm  
POIDS: 9 820 kg  
RÉGION: Grand Canyon (USA)

NOM DE CODE: ZXE-D Type 3  
MOTEUR: BBM-K125  
HAUTEUR: 880 cm  
POIDS: 12 440 kg  
RÉGION: Europe



NOM DE CODE: ZXE-D Type 4  
MOTEUR: F-S Type 3  
HAUTEUR: 1 040 cm  
POIDS: 16 820 kg  
RÉGION: Asie



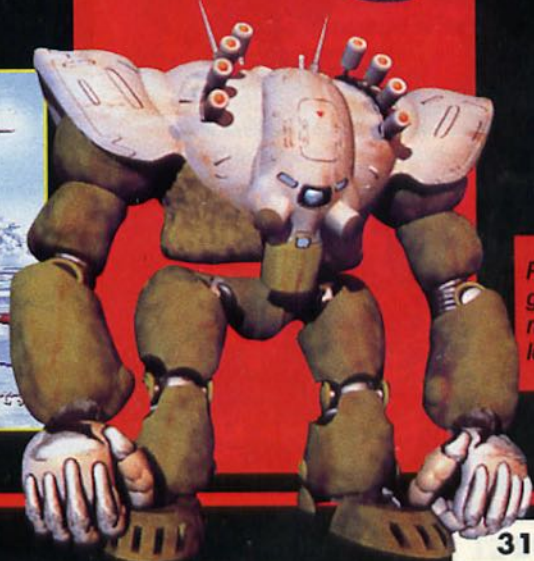
NOM DE CODE: ZXE-D Type 1  
MOTEUR: Type 6-YM  
HAUTEUR: 1 160 cm  
POIDS: 21 450 kg  
RÉGION: Sibérie (Russie)



Le design des robots a été réalisé par M. Yokoyama, un spécialiste en robots et autres Mobile Suit au Japon. C'est lui qui a réalisé l'apparence des engins de Front Mission, le jeu de rôles de Square, ainsi que ceux de Kileak. Il est actuellement en train de travailler sur Kileak 2 (voir preview dans ce numéro).



A partir de ses croquis, M. Yamakô a construit lui-même des maquettes de plastique.



Puis des graphistes ont modélisé en 3D les robots.

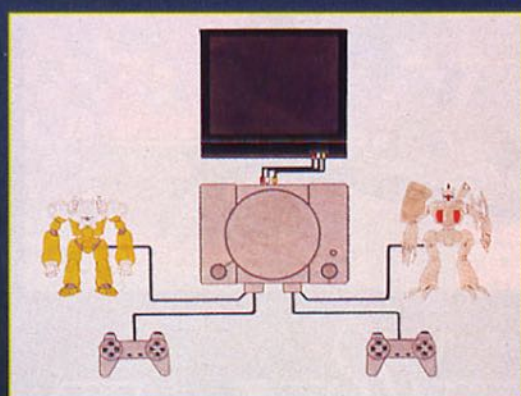
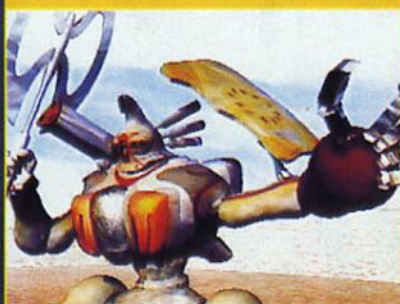
Les combattants peuvent être vus sous différents angles.

LE JAPON EN DIRECT



## SI VOUS AVEZ MANQUÉ LA FIN...

Au XXI<sup>e</sup> siècle, le 23 février 2051, à 13 heures 33 minutes et 52 secondes, une pluie de météorites s'abat sur la Terre. Elles contiennent un métal inconnu jusque-là: le Plasmalite. Celui-ci recèle une source d'énergie fantastique, qui permet la mise au point d'un nouveau type de robot: les Zero Exertion, ou ZXE-D. Les différentes nations se lancent alors frénétiquement à la chasse au Plasmalite, précieux et rare. Très rapidement, les choses dégénèrent et la tension monte. Quand le conflit éclate, les ZXE-D, chasseurs de Plasmalite, sont reconvertis en engins de combat...



Sur ce schéma, on voit les deux petits robots/Memory Card reliés à la Playstation.

## LE COMBAT



La caméra tourne autour des adversaires, qui s'observent.



Armé d'une hache, vous bondissez à l'attaque.



Votre adversaire n'a pas eu le temps de parer ou d'esquiver, et s'écroule sous le choc!





# Wario Cruise

La Virtua Boy vient d'être placée sur orbite, et le pari de Nintendo consiste à proposer assez de logiciels, et de bons logiciels, pour créer une dynamique: les joueurs achètent des VB, et convainquent ainsi, par les bons chiffres de vente, de nouveaux éditeurs de développer sur cette console, ce qui rassurera de nouveaux acheteurs sur le futur de cette machine... et ainsi de suite.

Pour les premières cartouches disponibles, Nintendo a évidemment fait appel à des valeurs sûres, et, à côté de Mario, que l'on retrouve dans un jeu de tennis et dans Mario Clash (voir preview dans ce numéro), Wario, l'anti-Mario, a été également mis à contribution.

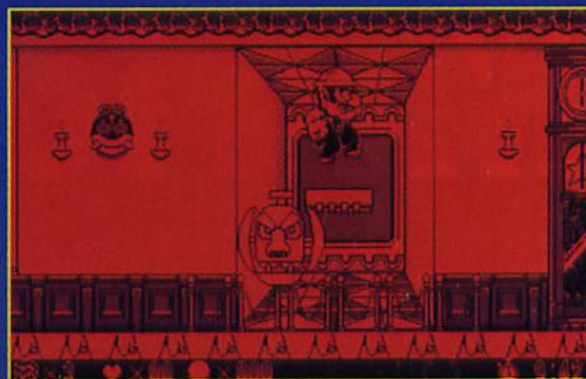
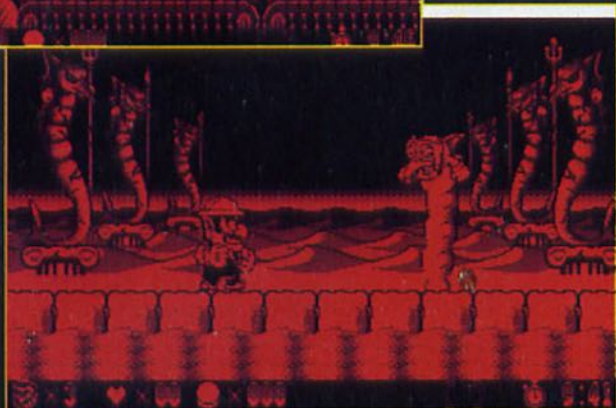
Wario Cruise est un jeu de plates-formes classique, à part le fait qu'il utilise les possibilités de gestion de plusieurs plans de la VB, pour donner une impression de profondeur et d'animation en 3D. Le sprite de Wario, assez gros, se dégage bien du fond et des autres éléments du décor. Les attaques de certains adversaires sont impressionnantes, car ils semblent vraiment surgir du fond de l'écran. Comme d'habitude dans les productions Nintendo, le jeu est impeccablement fini, et donnera au joueur de quoi s'occuper, même si le genre n'a rien de très original.

Wario a pu voir, à travers une fente du sol, une caverne très, très profonde où se trouve un trésor fabuleux. Cupide comme pas deux, Wario se lance à sa recherche. Il part sous terre et parcourt des labyrinthes de cavernes et de salles souterraines qui recèlent les restes de vieilles civilisations. Dans chaque niveau, il doit combattre les Pas-beaux et s'emparer des clés lui permettant d'ouvrir les différentes portes qui bloquent les accès.



*Dans la serre tropicale, Wario retrouve les tapis qui roulent en sens inverse, comme au bon vieux temps des Game & Watch!*

*Au royaume de Neptune, Wario affronte un serpent de mer.*



*Les sous-sols sont hantés et, du fond des couloirs, surgissent toute sorte de fantômes!*



*Les sprites de Wario Cruise sont plus imposants et plus lisibles que dans les jeux précédents de la série des Mario!*

LE JAPON EN DIRECT

NINTENDO/VIRTUA BOY



disponible au Japon

LA BOUTIQUE TOON



## DBZ 42 : LA FIN

La mondialement célèbre série Dragon Ball s'achève dans cet ultime tome 42 en japonais, qui marque la fin d'une épopée de près de 8000 pages étalée sur une dizaine d'années. Voilà une légende qui restera dans tous les esprits comme la plus grande et populaire saga du manga !

39F



149F

Le pack Dragon Ball : les mangas 39, 40, 41 et 42.

3614 TOON

Commande

Infos, Promos

(16.1) 49.76.19.63

Lu-Ve: 10h-19h Sa: 10h-18h

LA BOUTIQUE TOON

Libre réponse N°268

94109 SAINT-MAUR Cedex

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE



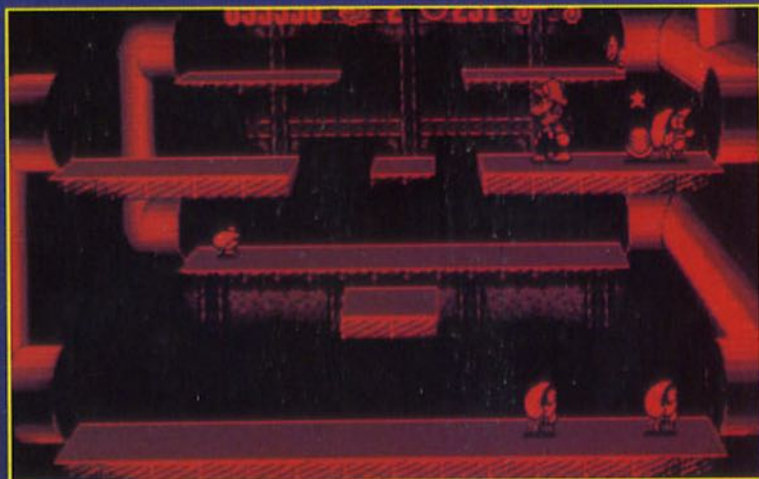
# Mario Clash

**M**ario Clash était l'un des premiers titres montrés lors de l'annonce officielle de la sortie de la Virtual Boy. Puis, bizarrement, il n'a pas fait partie de la première vague de cartouches mises en vente en même temps que la machine. Peut-être Nintendo a-t-il cherché à étaler les sorties? Entre les mois de juillet et de septembre, ce ne sont pas moins de trois cartouches de la saga Mario/Wario qui auront été commercialisées!

Mario Clash n'est autre que la version Virtual Boy d'un des premiers jeux vidéo de Nintendo, Mario Brothers, sorti sur Game & Watch (ces espèces de petits boîtiers qui contenaient, au début des années quatre-vingt, un jeu vidéo avec un ou deux écrans à cristaux liquides). Chaque niveau est formé d'une série de plates-formes et de tuyaux reliant la partie du haut de l'écran à celle du bas. Une série de sales bêtes les parcourent inlassablement. Mario doit s'en débarrasser en leur sautant sur l'occiput ou, pour certaines espèces comme les tortues, en les immobilisant puis

en les utilisant comme projectiles pour en neutraliser d'autres. Lorsqu'un niveau est vidé de ses Pas-Beaux, il est temps de passer au suivant. Ceux-ci sont innombrables, et de plus en plus difficiles. Le timing entre en compte, et plus le joueur met de temps pour se débarrasser des sales bêtes, plus le challenge devient difficile pour lui! Certains niveaux utilisent des tapis roulants qui circulent dans des sens inverses. D'autres sont verglacés, et les parcourir est périlleux!

La version Virtual Boy apporte à ce jeu un peu ancien l'attrait des différents plans, et la notion de profondeur. Certains adversaires vous envoient par exemple des projectiles depuis des plates-formes situées au fond de l'écran, projectiles que vous pouvez d'ailleurs renvoyer!



Mario retrouve ses bons vieux tuyaux et ses Koopas du temps des Game & Watch... mais avec un effet 3D, cette fois!



Le jeu de plates-formes est compliqué par la possibilité de passer d'une plate-forme située au premier plan à une autre placée dans le fond.



Les niveaux-bonus utilisent les capacités 3D de la Virtual Boy.



Comme dans la version initiale, Mario peut saisir les tortues après les avoir renversées, et les balancer sur d'autres adversaires.









# Twinbee

## Deluxe Pack Yahoo!



**K**onami renforce de plus en plus sa présence sur la Saturn. Après avoir annoncé la conversion d'un de ses hits d'arcade, Twinbee Deluxe Pack Yahoo!, sur la Playstation de Sony, l'éditeur a décidé de sortir au même moment la version Saturn, c'est-à-dire, si tout va bien, à la fin du mois de septembre.

Côté scénario, rien de très original: il s'agit de la suite des aventures de Twinbee et de Winbee. L'action se passe cette fois-ci au Fushigi no Kuni, le pays des Mystères, qui se situe au nord de l'île de Dombura ("assiette", "bol" en japonais). La reine Mélodie vivait dans un pays prospère et en paix jusqu'au jour où l'exécrable duc Nonsens la kidnappe et l'enferme dans son château. Puis, comme il n'a rien à faire de mieux, il envahit les royaumes voisins.

Mais Twinbee et Winbee, nos deux insectes guerriers caparaçonnés, sautant aussi sec dans leur vaisseau spatial, passent à l'attaque pour aller délivrer l'infortunée et néanmoins charmante Mélodie (un peu agaçante, tout de même, avec sa manie de se faire kidnapper dans chaque épi-

sode de la série). Cette conversion se révèle graphiquement très proche de l'arcade, tant sur la Saturn que sur la Playstation. Dans ce shoot-them-up pur et dur, vous allez pouvoir tirer sur tout ce qui bouge à l'écran. Bien sûr, ne perdez pas une occasion de tirer sur les cloches qui se trouvent sur votre passage: celles-ci, sous l'impact de vos tirs, changent de couleur. Et à chaque couleur correspond un bonus différent. Vous apprendrez rapidement à les distinguer, pour votre plus grand profit. De cette aventure vous ferez votre miel!

KONAMI/PS-SATURN

29 septembre  
au Japon

Pique...



... et Pique...



... et Colégram.



Bourre et bourre...



... et ratatam. Pique, dame!



Les débiles préférés des  
Américains débarquent en Europe !

**MTV's**  
MUSIC TELEVISION®

# BEAVIS AND BUTT-HEAD<sup>TM</sup>



"C'est la chose la plus cool qui  
arrive à l'Europe depuis que  
l'Amérique l'a découverte."  
Beavis

Deux débiles  
**TROIS**  
jeux

"Joues-y avec tes copains,  
Puis amuse-toi tout seul  
Heh Heh Heh."  
Beavis

MTV's Beavis and Butt-Head. Disponible sur Mega Drive<sup>TM</sup> SNES<sup>TM</sup> et Game Gear<sup>TM</sup>.

**VIACOM**  
newmedia<sup>TM</sup>



# Virtua Fight

*Ce n'est pas une surprise: Virtua Fighter II pointe déjà le bout de ses Fighters sur Saturn. Pari réussi pour Sega? Il semble bien que oui...*

L'annonce par Sega de la conversion sur Saturn de son méga-hit d'arcade Virtua Fighter II, qui est depuis plusieurs mois premier au Top-ten des jeux d'arcade au Japon, n'est en aucun cas un coup de tonnerre dans un ciel bleu. Depuis le lancement de sa console 32 bits, la stratégie de Sega a toujours consisté à convertir ses succès d'arcade pour sa console vedette. Je ne vous ferai pas l'injure de reprendre les spécificités de ce jeu de combat, au succès insolent mais mérité!

## La patte de l'AM 2

La grande question concernait la qualité de l'adaptation sur Saturn. Sega, au vu des premières photos communiquées, semble avoir gagné son pari. Grâce à la nouvelle bibliothèque de routines graphiques, que Sega appelle son "nouveau système d'exploitation" (OS), les programmeurs de l'AM 2 ont réussi à recréer sur Saturn la magie graphique du jeu d'arcade. Certes, il est un peu tôt pour juger de la jouabilité mais quant aux graphismes, qui font largement appel au placage de texture, ils sont tout simplement superbes! Mais jugez-en plutôt par vous-même!

## LION ET SON SAUT PÉRILLEUX





# er II



## L'IVRESSE DU KUNG FU



Lau...



... affronte Pai...



... dans un combat acharné.

LE JAPON EN DIRECT



# Nomad: la Megadrive portable

*Développée sous le nom de code "Venus" avant d'être baptisée "Nomad", cette nouvelle console de Sega devrait être la dernière mouture de la Megadrive. Officiellement, il n'est pas question de nouvelle Megadrive. Mais les rumeurs et les indiscretions se multipliant, on commence à se faire une idée plus précise de la "bête"... et de son destin.*



**L**e concept qui se cache derrière la Nomad n'est que la suite logique de l'évolution de la MD. Il s'agit de faire une console portable qui soit, approximativement, de la taille d'une Game Gear, mais qui permette de faire tourner les cartouches de la Megadrive. En un mot, une Megadrive portable!

## Sega apprend à faire plus petit...

Ce projet est en fait le produit d'une évolution, plus qu'un produit révolutionnaire. En effet, Sega travaille depuis longtemps déjà au rapetissement de sa console. Tout a commencé avec la conception d'une version portable de la Megadrive destinée à des compagnies aériennes. Elles équipent les sièges des classes affaires et permettent aux passagers de faire une petite partie de Sonic, de Doc Robotnik ou de n'importe quel autre titre MD pendant leur voyage. A la suite de ce projet, Sega a commercialisé, au Japon uniquement, une Megadrive de taille réduite appelée Mega Jet. Celle-ci, ne comprenant pas d'écran, se branche classiquement sur un

téléviseur. Selon le même principe que la Multi Mega, il s'agissait de faire non pas une portable, mais au moins une console transportable!



La Nomad tient autant de la Game Gear que de la Megadrive.

## ... et voit grand

La Nomad bénéficierait des caractéristiques de la Megadrive, donc d'une console 16 bits. Elle disposerait d'un paddle classique et de six boutons. L'écran, fabriqué par la société Citizen, devrait être d'une excellente qualité. Il s'agit d'un écran LCD couleurs (technologie STN), comparable à celui que l'on trouve dans la Turbo GT de NEC, c'est-à-dire ce qu'on fait de mieux actuellement pour les portables, dont les dimensions seraient supérieures à celles de l'actuelle Game Gear. Selon certaines sources chez Citizen, Sega aurait passé une commande de 50 000 écrans par mois.

Il devrait en outre être possible de relier quatre Nomad ensemble,

chacun des joueurs devant posséder une console et une version du jeu. Elle accepterait toutes les cartouches de la Megadrive et, selon certaines rumeurs, également celles de la Game Gear. Autrement dit, elle devrait à terme remplacer et la Megadrive... et la Game Gear!

## Le parcours incertain de la Nomad

La Nomad devrait être commercialisée début 1996, pour un prix compris entre cent cinquante et deux cent dollars. Mais, parallèlement aux rumeurs annonçant sa prochaine disponibilité, d'autres sources affirment que le projet a été annulé, en partie à cause de la consommation de piles excessive de la machine. Alors, où en est la Nomad? En bonne voie ou déjà en rade?

## UNE SUPER GAME GEAR?

Un peu comme l'adaptateur Super Game Boy pour la Super Famicom, Sega prévoirait de sortir un adaptateur qui permettrait de jouer aux jeux Game Gear sur la Megadrive. Il serait donc également possible de jouer aux jeux GG sur la Nomad. Mais on ne voit guère l'intérêt... surtout que la plupart des jeux GG sont des adaptations de jeux sortis sur Megadrive!



# J League Soccer Prime Goal EX



Il y a deux ans, au début de la vague de passion à l'égard du football qui a déferlé sur le Japon, Namco avait sorti un jeu de foot intitulé "Prime Goal" sur Super Famicom. Puis, année après année, Namco avait réactualisé son jeu de foot, pour tenir compte notamment des évolutions des équipes de la J League (association nationale japonaise des clubs de foot). Aujourd'hui, il s'agit plus que d'une simple réactualisation puisque le jeu change carrément de support, paraissant sur la Playstation de Sony. Parmi les nouveautés de cette version 32 bits, on peut noter le mode Replay et la possibilité de jouer de jour comme de nuit (avec le stade éclairé comme un sapin de Noël)... Le jeu comprend par ailleurs un "close-up" automatique qui permet de voir en gros plan une action particulière en mode 2 joueurs. Le stade, rendu en 3D, est beaucoup plus réaliste. Il est possible de jouer à Prime Goal EX avec le Nejicom de Namco et l'environnement sonore a été retravaillé, notamment les clameurs des spectateurs. Le jeu comprend plusieurs modes: le Pre-Season (les matchs de préqualification), la League, où toutes les équipes de la

J League s'affrontent, le All Star Play, où seuls les meilleurs joueurs concourent, le mode d'entraînement (Practise) et, enfin, la Cup Tournament. On peut réaliser toutes sortes de modifications des joueurs de son équipe, de la couleur des maillots à la position et aux performances des athlètes. Bon point pour Namco: l'éditeur compte adapter les différentes équipes aux réalités européennes dans la version française pour la Playstation.

Nota: toutes les photos sont issues d'une version qui n'est finie qu'à 50%.



Namco a cherché à réaliser un jeu dont l'ambiance se rapproche le plus possible de celle des stades.

## TROIS VUES AU PROGRAMME

Le jeu dispose de trois modes de visualisation de l'action: la vue normale, la vue de haut et la vue panoramique, comme à travers un objectif grand angle.

Vue aérienne.



Vue panoramique.



Vue latérale.



Deux des équipes les plus célèbres de la J League: les Verdi et les Cerezo.

## COIN-OP Jeux Vidéo Import Japon-USA



### GOODIES

Mangas  
CD  
K7 Video Pal/NTSC  
Dragon Ball Z  
Yu-Yu Hakusho  
Ranma 1/2  
Sailor Moon  
etc...

Réparations / Modification  
MegaDrive (50-60Hz)

## Sega-Nintendo-Nec-Sony-3DO

MegaDrive - 32x - Saturn - SNes - Duo-RX - PC-FX - Playstation

1022 Chavannes<sup>S</sup>/Lausanne

Tél: (0) 21/636.08.50

Fax: (0) 21/636.08.50

S U I S S E

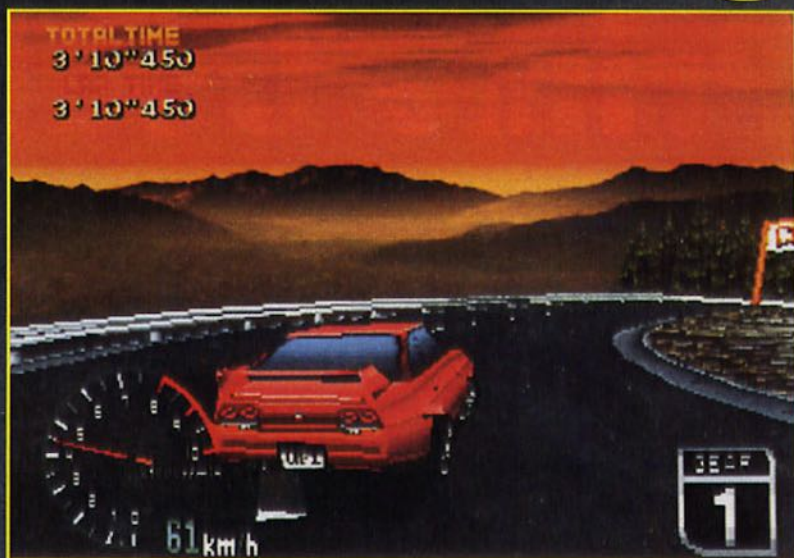
LE JAPON EN DIRECT



# Spirit the King

Atlus, avec Spirit the King, nous propose une course de voitures. Sans atteindre la qualité d'un Ridge Racer, ce jeu possède un avantage certain: la possibilité de jouer à plusieurs, non seulement à deux, mais jusqu'à quatre personnes simultanément. Quatre personnes? "Y aurait-il un quadrupleur de Playstation?" s'interrogent les lecteurs les moins endormis. Que nenni, mes amis! Atlus a eu recours à une autre technique, dite de la "boîte de conserve", qui consiste à compresser l'écran du jeu pour qu'il n'occupe plus qu'un quart de sa taille normale, permettant ainsi à quatre joueurs de participer à la course. Evidemment, si, en mode 2 joueurs, tout va bien, en mode 4 joueurs, les myopes sont hors course, et les borgnes mal partis!

Hormis cette possibilité, le jeu propose au joueur un choix de six voitures. Il y a en outre trois niveaux de difficulté. Enfin, trois vues différentes (à l'intérieur de la voiture, vue de côté et arrière le véhicule, vue de haut) peuvent être sélectionnées. Les indications affichées à l'écran sont réduites au strict minimum: un compte-tours, un indicateur de vitesse, le temps du joueur et le meilleur temps. Les décors sont assez variés et plutôt réussis, risquant de placer Spirit the King dans le peloton de tête des simulations qui comptent sur Playstation.



Coucher de soleil et pistes désertes, vos concurrents sont déjà loin.



Il est possible de choisir son véhicule parmi six automobiles, ainsi que sa couleur.



Ne perdez pas votre temps à regarder le paysage ni à déchiffrer les panneaux.



Le route serpente, vous empêchant de pousser le champignon.



**Avant de  
succomber  
à la puissance de la  
"PlayStation"  
appelle la  
Sony Game Line au  
36.68.22.02\*.**

24 heures sur 24,  
tu pourras connaître toute l'actualité de la "PlayStation"  
et découvrir en exclusivité ce mois-ci, l'interview spéciale  
de Ken Kutaragi, l'instigateur de cette puissance.



# Hang On GP 95

**S**ouvenez-vous du vieux jeu d'arcade, Hang On, auquel vous jouiez lorsque vous étiez petit! Rappelez-vous le soulagement lorsque vous étrangliez à moitié votre petit frère avec le fil de la manette car il vous avait battu à plate couture à la version Megadrive de Hang On. Sega va vous permettre de finir le travail en utilisant les nouveaux contrôleurs de sa 32 bits. En effet, Hang On va être bientôt disponible sur Saturn!

Les accros de la moto vont pouvoir enchaîner les tours de circuit grâce à l'une des plus célèbres simulations de deux roues de l'histoire du jeu vidéo. Comme pour la plupart des jeux de Sega qui sont passés de la 16 bits à la 32 bits, Hang On GP 95 bénéficie d'améliorations évidentes. Tant en ce qui concerne la qualité du mapping des textures qui constituent les bords de la piste qu'en ce qui a trait au rendu de la piste, des motos de vos concurrents ou du ciel, la version Saturn a fait un bond qualitatif vers un réalisme accru. Au premier plan de l'écran se trouve le tableau de bord de votre engin. Il est la reproduction fidèle de l'avant



Sur cette moto, les indications et cadrans sont placés très bas, vers le réservoir, et vous ne pouvez pas les voir. Aussi, le jeu les affiche en haut de l'écran.

des différentes motos que vous pouvez conduire. Les pare-brise font l'objet d'effets de transparence et on peut voir à travers eux paysages et concurrents. Comme dans les précédents Hang On, l'écran de jeu est quelque peu chargé, avec une foultitude d'informations concernant votre position dans les circuits, votre temps et le meilleur temps réalisé, le temps qui vous reste, la température du cheval blanc d'Henry IV... Consulter ces indications n'est pas inutile, mais il sera souvent préférable pour vous de regarder la route!



Amis des animations polygonales et des démos qui décoiffent, bonjour!



## DE LA VERSION MEGADRIVE À LA VERSION SATURN...

Vous vous amusiez comme des petits fous sur votre Super Hang On version Megadrive, en admirant, à l'époque, la qualité des graphismes et de l'animation? Vous allez être scotché à l'écran par la version Saturn!



Entre l'antique version Megadrive de Super Hang On...



... et sa nouvelle version sur Saturn, c'est le jour et la nuit!



Plus qu'un tour de piste, et il reste toujours un candidat devant vous!



# POUR TOUT ACHAT D'UNE PLAYSTATION ou SATURN NOUS REPRENONS VOTRE ANCIENNE CONSOLE (16 BITS) ET SES JEUX



**CADEAU**  
RALLONGE 2,10 m,  
POUR AMELIORER  
LA JOUABILITE

Disponible  
Septembre !

## CONSOLE SONY PLAYSTATION (VERSION FRANÇAISE)

### JEUX

• AIR COMBAT  
• CYBERSLED  
• DESTRUCTION DERBY  
• DICSWORLD  
• DRAGON BALL Z  
• FIFA 96  
• GUNDAM  
• GUNNER EVENS  
• HYPER FORMATION  
• SOCCER

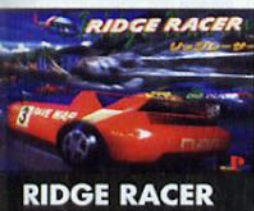
• JUMPING FLASH  
• KILEAK THE BLOOD  
• LOBO  
• MAGIC CARPET  
• MORTAL KOMBAT 3  
• NBA JAM TE  
• NHL 96  
• NOVASTORM  
• PHILOSOMA  
• PRIMAL RAGE  
• RAIDEN PROJECT  
• RAPID RELOAD

• RAYMAN  
• RIDGE RACER  
• SHOCKWAVE  
• STARBLADE ALPHA  
• STREET FIGHTER REAL  
• STREET FIGHTER THE  
MOVIE  
• TEKKEN  
• THEME PARK  
• THO SHI DEN  
• TWISTED METAL  
• WING COMMANDER

• WINNING ELEVEN  
• WIPEOUT  
• WORMS  
• ZERO DIVIDE  
• 3D LEMMINGS

### ACCESSOIRES

• CONTROL PAD  
• ASC II PAD  
• FIGHTER STICK ASC II  
• CARTE MEMOIRE  
• CABLE EXTENSION  
• ADAPT. JEUX JAP/US



RIDGE RACER



DRAGON BALL Z



THO SHI DEN

Déjà  
disponible !



**CADEAU**  
50% DE REMISE SUR  
L'ADAPTATEUR DE  
JEUX JAP/US

## CONSOLE SATURN (VERSION FRANÇAISE)

### JEUX

• ASTAL  
• CLOCKWORK NIGHT  
• CLOCKWORK NIGHT II  
• CYBER SPEEDWAY  
• DAYTONA USA  
• DEADALUS  
• DIGITAL PINBALL  
• FIFA 96  
• GALE RACER  
• GRAN CHASER  
• LEGEND OF PINBALL

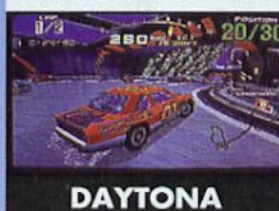
• LE MANOIR DES AMES  
PERDUES  
• MAGIC CARPET  
• MYST  
• NBA JAM  
• NHL HOCKEY 96  
• MORTAL COMBAT  
• OUTLAWS OF THE LAST  
DYNASTY  
• PANZER DRAGON  
• PEBBLE BEACH GOLF  
• LINKS  
• PRIMAL RAGE

• RACING DRIVING  
• ROBOTICA  
• SHINOBI  
• STREET FIGHTER REAL  
• STREET FIGHTER THE  
MOVIE  
• THEME PARK  
• TV ANIMATION SLAM  
DUNK  
• VICTORY GOAL  
• VIRTUA HANG ON  
• VIRTUA HYCLIDE  
• VIRTUA VOLLEY BALL

• VIRTUA RACING  
• WING COMMANDER 3  
• WORMS

### ACCESSOIRES

• CONTROL PAD  
• CONTROL PAD TURBO  
• VIRTUA STICK  
• ARCADE RACER  
• CARTE MEMOIRE  
• ADAPTATEUR JEUX  
JAP/US



DAYTONA



PANZER DRAGON



SHIN SHINOBI DEN

## PLAYSTATION ET SATURN ... UNE AFFAIRE DE SPÉCIALISTES

POUR TOUTES INFORMATIONS, DISPONIBILITÉS ET PRIX, TÉLÉPHONEZ À VOTRE MAGASIN LE PLUS PROCHE !

### SEQUENCE NEWS

DIJON 44014 Cedex  
1, place Viarmes - Tél. : 40 35 42 42  
NANTES 35000  
1, rue du Puits Mauger - Tél. : 98 31 11 26  
ST BRIEUC 22000  
3, rue Saint Guillaume - Tél. : 96 61 06 48  
ANNES 56000  
4 bis, rue Emile Burgaul - Tél. : 97 68 20 68  
LA ROCHE SUR YON 85000  
Centre commercial - 4, place Napoléon  
Tél. : 51 37 63 21  
NANTES 44000  
2, rue du 4 Septembre - Tél. : 90 49 86 40  
MARSEILLE 13006  
9 A, rue d'Italie - Tél. : 91 42 97 29  
NANTES 49000  
2, rue Baudière - Tél. : 41 88 30 08

### ULTIMA

PARIS/GOBELINS 75013  
57, avenue des Gobelins - Tél. : 47 07 33 00  
PARIS/REPUBLIQUE 75011  
5, Bd Voltaire - Tél. : 43 38 96 31  
PARIS/BD ST GERMAIN 75005  
73 Bd St Germain - Tél. : 43 54 50 00  
ASNIERES 92600  
95, avenue de la Marne - Tél. : 47 91 49 47  
BASTIA 20200  
2, rue de la Misericorde - Tél. : 95 31 68 70  
BAYONNE 64100  
11, rue du Port de Castes - Tél. : 59 46 13 38  
BORDEAUX 33000  
203 rue Sainte Catherine - Tél. : 56 92 85 11  
BOURGES 18000  
9, rue d'Auron - Tél. : 48 24 46 72  
BRUNOY 91100  
18, rue Pasteur - Tél. : 69 39 55 82  
LE HAVRE 76600  
95 bis, rue Frédéric Bellanger - Tél. : 35 19 00 82

LOCHES 37600  
5, rue Antoine - Tél. : 47 59 28 20  
LYON 69000  
32, rue Ney - Tél. : 72 02 18 49  
NIMES 30000  
4, rue des Greffes - Tél. : 66 76 16 16  
PERPIGNAN 66000  
17, avenue Gynemer - Tél. : 68 50 89 50  
POITIERS 86000  
8, rue de l'Eperon - Tél. : 49 41 77 45  
RODEZ 12000 - 6, av. Victor Hugo  
ROCHEFORT 17300  
127 bis, rue Louis Thiers - Tél. : 46 99 81 25  
ROUEN 76003  
103, rue du Gl Leclerc - Tél. : 35 98 38 99  
TOULOUSE 31000  
11, rue des Lois - Tél. : 61 12 33 34

### GAME'S

VELIZY 2  
Centre Commercial - Tél. : 34 65 18 81  
PARLY 2  
Centre Commercial - Tél. : 39 55 19 20  
ST QUENTIN YVELINES  
Espace St Quentin - Tél. : 30 57 13 43  
CERGY  
Centre Com. Les 3 Fontaines - Tél. : 30 75 95 4  
LILLE  
Grand Place - Tél. : 20 13 92 92  
VAL THOIRY GENEVE  
Centre Commercial - Tél. : 50 20 86 06  
AMIENS  
Centre Com. Halles de Beffroi - Tél. : 22 91 73 33  
VINCENNES  
28, avenue du Chateau - Tél. : 43 98 29 29



# Sega Rally

*Cette année risque d'être féconde pour la Saturn en matière de simulation automobile! Après Virtua Daytona, et en attendant la conversion de Virtua Racing réalisée par Time Warner, c'est le petit dernier de Sega, Sega Rally, qui, après avoir explosé les compteurs en salle d'arcade, débarque sur console 32 bits!*

La principale particularité de Sega Rally est d'être une course de... rallye! Autrement dit, adieu la F1! Jusqu'à présent, la plupart des simulations de course d'arcade étaient basées sur des F1, comme Virtua Racing ou Pole Position! Donc, plus question de jolis circuits plus ou moins ovales, dans lesquels vous allez enfilez les tours de piste les uns après les autres. Cette fois-ci, vous allez parcourir la riante et verte campagne, traverser les villages, longer montagnes et vallées rocheuses... La conduite aussi est différente: les chemins qui serpentent dans la montagne enchaînent les virages en épingle à cheveux avec les pistes boueuses, où les dérapages sont plus ou moins contrôlés.

Le jeu comprend deux modes: le mode Championnat et la séquence d'entraînement, qui vous permettra de vous familiariser avec la conduite de votre automobile. Quatre véhicules vous sont proposés. Trois courses sont accessibles, de niveaux de difficulté différents. La plus facile se déroule en plein désert, celle de difficulté moyenne a lieu au milieu d'une forêt, et celle qui vous donnera le plus de fil à retordre se déroule dans les montagnes.

Le jeu est graphiquement assez proche de la version arcade. On retrouve par exemple de temps en temps un ou deux pèlerins sur le bord de la piste qui regardent passer les deux tuteurs! Certes le CD-Rom, comme dans l'adaptation de Daytona, a été réalisé dans le mode basse résolution de la Saturn. Ne comptez pas retrouver la finesse du placage de texture de la pelouse ou des rochers qui encadraient la route, les nuages de poussière qui surgissaient de sous vos roues à chaque dérapage, le détail des textures des maisons ou du ciel...



Un bon contrôle des dérapages est essentiel dans les courses de rallye.



C'est quand même plus sympa de concourir en pleine nature, plutôt que d'enchaîner les tours de piste sur un triste circuit.



Attention! Les dérapages se finissent souvent dans le décor!



Dosez avec douceur la pression sur la pédale de frein pour déraper en beauté!



Trois types de circuit sont proposés: le désert, la montagne ou la forêt.

SEGA/SATURN

décembre  
au Japon





Les virages dans les tunnels cachent d'éventuels concurrents. Soyez vigilant et gardez toujours l'œil ouvert.



Les check-points vous donnent quelques secondes supplémentaires, si vous les atteignez à temps!



**SEGA RALLY CHAMPIONSHIP CAR-SEL**

4speed Auto

4speed Manual

ハンドルで選択 → C ボタンで決定

Avant de vous lancer dans les étapes du jeu, il est bon de choisir la voiture idéale.



Vous êtes en tête, ne ralentissez pas l'allure!



A la différence de Daytona USA, les sauts sont nombreux dans Sega Rally.

REVENDEUR - WHOLESALÉ  
43 26 56 75

**EPRM**

7 RUE GAY LUSSAC  
75005 PARIS

**46 34 24 16**  
ou 36-15 Code  
**E P R O M**

**SONY PLAYSTATION**  
Version Française  
**2099 FRs**

**RESERVEZ LA DES MAINTENANT**  
QUANTITES LIMITEES

Wizdary VII Zéro divide  
Formation soccer 3D Zeideist  
Street fighter movie Rayman  
Dragonball Z Phyllosoma  
Et tout les jeux en FRANCAIS

Pour l'achat d'une console, EPRM  
Reprend votre ancien matériel

EPRM c'est aussi :

MD0 N64 Cass CD Figure

Catalogue complet disponible par  
Téléphone ou Minitel  
36-15 Code EPRM

- DES MAGASINES JAP ET US
- LOCATION DE JEUX ET LASERDISC
- IMPORT DIRECT DU JAPON
- ACHAT / ECHANGE / REPRISE

**SEGA** Import

Bug (us)  
Myst (us)  
Race driving  
Robotica (us)  
Shin shinobi X  
Shining wisdom  
Virtua fighter remix  
Street fighter Real battle on film

**ACHETEZ / ECHANGEZ / RESERVEZ**  
36-15 Code EPRM  
2 PLAYSTATIONS et 2 SATURNES  
à GAGNER

Si vous ne vous êtes pas encore décidé  
N'hésitez pas venez les voir  
en démonstration chez EPRM

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_  
Tel : \_\_\_\_\_

Désignation	Machine	Prix

Frais de port : Collissimo + 38 Frs  
Contre remboursement + 73 Frs  
\* + 10 Frs par article en plus, hors console

Toutes les marques citées et illustrations sont © par leurs propriétaires respectifs. Prix révisibles sans préavis. Mise en page par Orlando



## DROIT DE RÉPONSE

Après la parution de la lettre de M. Carcopino, dans Consoles+ n° 45, la société Sega fait valoir son droit de réponse. M. Carcopino mettait en cause le service après-vente de la société Sega et, plus généralement, la qualité de la 32X. M. Lavanant, directeur de Sega France, nous répond.



Mr Christopher LLEWELLYN  
P-DG  
EM-Images SA  
9-13, rue du Colonel Pierre-Avia  
75754 PARIS CEDEX 15

Paris, le 5 juillet 1995

Recommandée, A.R.

Monsieur le Président Directeur-Général,

J'attire votre attention sur une information publiée dans le dernier numéro du magazine "Consoles+", daté juillet/août 1995, et mettant gravement en cause la société Sega France.

En effet, sous le titre "Droit de parole", le magazine reproduit une lettre d'un consommateur mécontent de notre service après-vente. Si cette attitude est déjà étrange en soi, le journaliste choisit de surcroît de dramatiser cette information. Il précise en effet "Nous n'avons pas coutume de publier des lettres dans nos pages News, mais nous ne pouvions passer sous silence le cri d'alarme de ce Monsieur. Mais lisez vous-même..."

Il est fréquent sur un marché d'aussi grande dimension que le nôtre d'avoir à traiter des cas de service après-vente. Certains s'avèrent plus difficiles que d'autres, du fait de la coupe même de la panne ou de la personnalité du consommateur. Dans le cas présent, M. Carcopino (dont le nom n'est pas cité dans l'article) a été intégralement servi selon notre procédure habituelle. Il est aujourd'hui en possession d'un ensemble en parfait état de fonctionnement. Les problèmes évoqués par M. Carcopino sur nos délais de réponse sont par ailleurs exacts; ils sont liés à un congé maladie de notre responsable SAV.

19-21 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA BP 500 75750 PARIS CEDEX 15 - TEL : (1) 46 62 12 12 - TÉLEX : 631 617 F - FAX : (1) 46 62 12 80  
Société anonyme au capital de 250 000 F - A.C. Paris B 947 873 507 - Siret 347 873 507 00045 - APE 5804

[NDLR: Extrait du courrier de M. Lavanant. Nous n'avons pas publié la suite de cette lettre, qui ne concernait pas le problème exposé par M. Carcopino. Quant au responsable du SAV en congé maladie, nous lui souhaitons un prompt rétablissement, compte tenu de la lourde charge qui doit peser sur ses épaules...]

## DE L'ODYSSÉE À L'OMBRE

Peu d'entre vous se souviennent de l'affaire de "L'Odyssée du jeu", qui remonte à l'année 92, mais celle-ci doit rester intacte dans la mémoire des trop nombreuses victimes de cette arnaque mal ficelée. Sous ce nom sévissait une société qui proposait à sa clientèle (contactée par correspondance ou par l'intermédiaire de publicités) des Super Nintendo et des Megadrive 35% moins cher que les prix en vigueur à l'époque. Les commandes ont été nombreuses, mais bien peu ont été honorées, et, quand elles l'étaient, le matériel, acheté en Extrême-Orient, était incomplet ou incompatible avec les normes françaises. Finalement, la gérante de "L'Odyssée du jeu", Mme A.A., a été condamnée à verser plusieurs millions de francs de dommages-intérêts à près de 3 500 victimes (on imagine aisément qu'il y en a eu bien plus...), et a pris trois ans ferme.

## LA RENTRÉE DES PORTABLES!

Alors que la Game Gear s'est payé un lifting pour passer l'été et que la Game Boy a pris quelques couleurs, Titus et US Gold nous proposent deux nouveaux jeux pour les occuper durant le mois de novembre. Celui de Titus sur Game Boy n'est autre que l'adaptation vidéo-ludique du film à gros succès "Un indien dans la ville", tandis que le second offre une adaptation, remarquable, de Power Drive sur Game Gear. Un indien dans la ville vous plonge dans un jeu de plates-formes assez proche du Livre de la jungle, tandis que le second n'a de jungle que l'herbe des bas-côtés de la route. La voiture à diriger dans Power Drive est une voiture de rallye et vous devrez devancer un autre concurrent sur un des huit circuits proposés. Un indien dans la ville ne vous oblige à devancer personne, mais plutôt à faire preuve d'agilité. Ces deux jeux seront disponibles dans le courant du mois de novembre.



Un indien dans la ville sur SGB marque les premiers pas de TF1 Vidéo en tant que distributeur, et inaugure également la sortie du premier jeu basé sur un film français.



Power Drive suit son petit bonhomme de chemin et se voit converti sur Game Gear. Il devrait sortir également sur Jaguar.

## ADAPTEUR SATURN: MISE AU POINT!

Au dire des dirigeants de Sega Angleterre, les ventes de la Saturn "dépassent toutes les espérances". La demande est plus forte que l'offre, et les stocks sont quasiment épuisés. En France, les premiers chiffres de vente semblent à la hauteur des objectifs de Sega, et la sortie de l'adaptateur Pro Universal de Dattel va permettre de faire tourner, en plus des six jeux (pour l'instant!) officiels, des jeux en import. Toutefois, après tests, un problème se pose: lorsque l'on marie l'adaptateur avec une Saturn française et que l'on fait tourner un jeu japonais, deux bandes noires viennent aplatis l'image initiale. Cet adaptateur est également à l'origine de légers bugs concernant le son et l'image. Et, quand on exécute la démarche inverse, et que l'on branche Virtua Fighter en version française sur une Saturn étrangère, l'image apparaît bien plein écran mais le bas est complètement rogné. Rien de grave toutefois. L'investissement, aux alentours de 350 francs, reste des plus intéressants. Mais pensez quand même à une chose: une fois le Pro Universal branché, vous ne pourrez plus enficher la cartouche de sauvegarde!



Virtua Fighter version import sur la Saturn française affiche déjà quelques bugs dus à l'adaptateur: tout le bas de l'image est rogné.



Voici la version française sur la Saturn officielle: le jeu est quasiment identique à la version originale en import.



La version japonaise sur la Saturn française avec l'adaptateur: l'image est considérablement aplatie.





## SAT-ELITE CASSE LES PRIX!

Voilà maintenant un an que le magasin Sat-Elite a ouvert ses portes à Paris, bd Voltaire, dans le XX<sup>e</sup>. Pour fêter cet heureux événement, le magasin a décidé de vous proposer une ristourne de 10% sur TOUS les jeux neufs, et de 20% sur les jeux d'occasion ainsi que sur les mangas et autres goodies, et ce jusqu'à fin septembre. Vu le prix des jeux, ça fait bien plaisir! De plus, bénéfiques aidant, Sat-Elite va ouvrir un magasin entièrement dédié aux jeux PC, 3, passage du Jeu-de-Boule dans le courant du mois de septembre. Les affaires marchent bien, pourvu qu'ça dure...

## LE BOCUSE DU PC PASSE SUR 32 BITS

On savait depuis quelques mois que Sierra, en collaboration avec Coktel Vision, développerait des jeux sur l'Ultra-64 de Nintendo. Mais ce que l'on ignorait, c'est que cet éditeur s'intéressait de près à la Saturn et à la Playstation. Il faut savoir que Sierra, c'est la série des King's Quest, des Space Quest, des Larry et autres Gabriel Knight, autant de références en matière de jeu d'aventure. Ainsi, The Last Dynasty, actuellement disponible sur PC, sera le premier jeu Sierra à voir le jour sur Saturn et Playstation. Au programme, séquences en Full Motion Video et graphismes à couper le souffle. En attendant sa sortie, prévue pour le premier semestre 1996, réglez-vous avec cette première photo. C'est presque aussi bon qu'un coquelet sauce au thym...



## LA PLAYSTATION OFFICIELLE ARRIVE ENFIN!

De nombreuses rumeurs circulaient sur la sortie avancée de la Playstation. Or, Sony a publié un démenti, et communiqué la date de sortie officielle de la Playstation française: le "Playstation Day" sera le vendredi 29 septembre. Mais, à l'heure où nous écrivons ces lignes, Sony ne nous a toujours pas confirmé le prix officiel de la console. Cette date sera certainement à marquer d'une pierre blanche... sauf pour Sega!

## BRÈVES DU MONDE DU DEHORS International

• **Nintendo a décidé de fermer ses bureaux à Londres.** Cette décision entraîne le licenciement du staff anglais (soit 140 personnes), et l'on apprend, grâce à l'hebdomadaire anglais "CTW" que c'est une société du nom de THE qui s'occupera de la distribution des futurs produits Nintendo. Cette décision de confier la distribution des jeux phares de Noël et, plus tard, de l'Ultra-64 à THE aurait été prise au vu des résultats du bureau londonien, non concluants. En espérant que Nintendo a misé sur le bon cheval...

• **Silicon Graphics, Alias Technologies et Wavefront ne font plus qu'un!** Cet accord, considéré par les spécialistes comme historique, marque la volonté de Silicon Graphics de prendre pied autant dans la construction de hardware performant que de logiciels les accompagnant (Alias est l'auteur du logiciel, appelé Technique Advance Computer Modeling, qui a permis de créer Donkey Kong sur SNIN, tandis que Wavefront s'occupe de créer des logiciels d'animation...). On peut imaginer que Nintendo saura tirer le meilleur de cet accord puisqu'il est associé avec Silicon Graphics pour la construction de l'Ultra-64.

• On sait que la totalité des jeux SNK ont au préalable fait un tour sur arcade avant de se retrouver sur cartouche ou CD. Or, dorénavant, **SNK a décidé de consacrer une partie de ses équipes à la création de RPG ou de jeux de stratégie** qui tourneraient exclusivement sur CD et pourraient, par la suite, se voir convertis en Coin Up. Cette volonté de diversification peut permettre à la Neo Geo CD de s'offrir un parc de jeux plus étendu.

• Alors que la Game Boy a d'ores et déjà envahi l'empire du Milieu, **Nintendo a lancé sa Super Nintendo à la vente dans certains centres chinois.** Plus de un milliard d'acheteurs potentiels, c'est pas un bon créneau? • Le jeu vidéo n'a pas de frontières, c'est bien connu. C'est ainsi que **Sega va ouvrir un "centre d'amusement" à Riyadh, en Arabie Saoudite**, dans le courant du mois de décembre. La fin de l'année prochaine marquera également l'ouverture d'un nouveau centre dans les Émirats arabes unis. Au royaume du pétrole, les hérissons bleus seront-ils rois?

## ACHAT - VENTE REPRISE

### LE SPECIALISTE DES JEUX D'OCCASION.

### TRY A GAME

25, rue Pécelet  
75015 PARIS Tél: 40.45.02.02  
Métro Vaugirard.

### TRY A GAME

CC Suresnes 2  
38, bld Henri Sellier  
92150 SURESNES Tél: 42.04.50.60  
(Face Champion)

### MIEUX QUE DES SOLDES DES PRIX BAS TOUTE L'ANNEE

#### \*LES HIT DE 95 A PRIX CANON\*

SUPERSTAR SOCCER	S N	299
ILLUSION OF TIME	S N	299
ROI LION	S N	269
DONKEY KONG	S N	269
NBA LIVE 95	SN	249
VIEW POINT	MD	299
FIFA 95	MD	249
NHL 95	MD	249
JIMMY W. SNOOKER	MD	249
ROCK' N ROLL RACING	MD	279

#### \*LA PROMO DE LA RENTREE\*

TOUS NOS JEUX NEO GEO CD	: 279 F
TOUS NOS JEUX JAGUAR	: 259 F
TOUS NOS JEUX 3 DO	: 219 F

#### \*NOUVEAU!!!

### NOS CONSOLES SONT VENDUES AVEC 2 JEUX

32 X SEGA	990 F
JAGUAR	990 F
NEO GEO CD	2500 F
3 DO	2300 F
SATURN JAP	2990 F
PSX JAP	2990 F
MEGADRIVE	500 F
SUPER NINTENDO	600 F
MEGA CD	800 F
CDI	1900 F
GAME BOY	229 F
GAME GEAR	429 F
NEO GEO CARTOUCHE	1300 F

\*+ DE 400 TITRES EN STOCK SUR GAME GEAR ET GAME BOY  
A PARTIR DE 79F

ET TOUJOURS REPRISE DE TOUS VOS JEUX ET CONSOLES.  
ARGUS : TAG.

SPECIALISTE VPC  
AMIS DE PROVINCE CONTACTEZ NOUS

#### Carte de Fidélité

\*Tous nos jeux sont d'occasion.

Tu es coincé, tu craques, tu t'énerves?

Tape 3615 TCPLUS

(à partir du 1<sup>er</sup> août, dialogue en direct, dans la rubrique 5: mercredi de 14 heures à 18 heures, Switch et les tips en folie; le vendredi à la même heure, Le Panda, la bête des mangas)  
ou appelle le 36 68 00 64



# La Saturn de Sega



## SEGA SATURN FRANÇAISE

### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

- 3 processeurs Risc Hitachi 32 Bits (+ 5 Microprocesseurs)
- Ram : 32 M Bits • Rom : 4 M Bits
- Graphismes : 320 \* 244 \* à 704 \* 480 en 16 millions de couleurs. 500 000 polyg./s
- Mapping, flat shading, gouraud shading, zoom, rotation, 5 plans de scrolling
- Son stéréo laser - PCM Yamaha - 32 canaux
- Lecteur de CD Rom double vitesse (300Ko/s)
- Compatible CD audio, CD photo, CD vidéo (carte MPEG), CD graphics.

Console livrée avec  
• 1 Control Pad  
• Virtua Fighter

Toutes les nouveautés  
pour votre Saturn sont  
dans les magasins  
**Micromania**

### NEW SHIN SHINOBI



Niveaux d'action pure ! Votre Ninja possède 20 mouvements, 3 sorts magiques et une multitude d'armes. Vous serez ensorcelé par les graphismes fabuleux de ce classique sur votre Saturn !

### HIT MORTAL KOMBAT II



Une nouvelle version de ce fantastique hit ! Les graphismes sont exceptionnels et l'animation est démentielle ! Cette fois vous retrouverez 15 personnages dans des combats plus gorgés que jamais.

### NEW CYBER SPEED WAY



Une nouvelle version de ce fantastique hit ! Les graphismes sont exceptionnels et l'animation est démentielle ! Cette fois vous retrouverez 15 personnages dans des combats plus gorgés que jamais.

### NEW NBA TE



La simulation de basket "Fun" d'Acclaim n'a pas fini de vous surprendre ! Plus de 100 stars du NBA, plus de personnages cachés et surtout des bonus à récupérer sur le terrain qui vous étonneront !!

3615 Micromania  
Tout le catalogue  
de jeux !!



## LES TOPS SUPER NINTENDO & MEGADRIE

ATTENTION !!  
Quantité limitée



NEW

Le plus grand hit de salle d'arcade adapté exclusivement sur Super Nintendo. Développé par la même équipe et la même technologie que Donkey Kong Country 2, Killer Instinct, c'est 32 megabits de puissance pour 2 joueurs simultanés !

SUPER  
NINTENDO

Un CD audio  
est inclus  
dans le jeu !!



## MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

### CHRONOTRIGGER

Une fabuleuse aventure dans le temps signée Squaresoft, les auteurs de Secret of Mana ! Une multitude de personnages dessinés par Akira Toriyama !! Incontournable !

SUPER  
NINTENDO



### BATMAN FOREVER

Un jeu de plateforme et de combat unique ! Des graphismes digitalisés hyper réalistes, 8 niveaux d'action, plus de 50 niveaux, un arsenal de 12 armes, 18 mouvements de base comme dans Mortal Kombat 3, 6 coups spéciaux par personnage, 25 armes différentes ...

SUPER NINTENDO  
et MEGADRIE









# CYBER POTINS

**L**a C.G.T. de Montrouge (Computer General Technichs of Montrouge) vient de mettre sur pied le portrait robot du connecté classique (à droite). Par souci de précision, je me suis permis de compléter cette fiche par celle du hacker type, génération XXL. La mienne...

## • MATÉRIEL

Connexions neuronales accélérées :  
Super Calculateur Cray YMP :  
Red Box - Telephones cellulaires :  
Power Mac 9500, 130MHz. :

Modem 1200 Bds  
PC 286 SX22  
Minitel - Bi-Bop  
Sinclair ZX 81

## • LOGICIELS

Briseur de glace chinois :  
Netscape V3.0 :  
Traceur-Désassembleur :

Ultimate Doom VR. :

PC Tools V1.0  
Emulateur VT100  
Kit pirate 2000  
(en promo chez Auchan)  
Tetris en Shareware (ouah !).

## • IL PREND

MDMA - Cybertech/ila :  
Psychic Guts - Accélérateur neuronal :  
Fromages et desserts :  
Son pied ! :

Smart Drinks - Cacolac  
Biofidus - K.K.houet !  
Nourriture lyophilisée  
Son mal en patience !

### CONNECT > ART DATA.INTER 08:52 P.M.

Les net surfers aiment la 3DO. On trouve une myriade de serveurs dédiés à cette console. J'y ai découvert qu'Art Data Interactive s'occupe activement de la conversion de Doom. Intéressant, surtout quand on voit les photos. Apparemment, elles proviennent de l'intro du jeu. Sur 3DO toujours, mes logiciels de décryptage m'ont appris qu'un jeu à la Doom est en préparation. Disruptor, c'est son nom, fait beaucoup de bruit sur le Net. Il serait réalisé au sein d'Universal Interactive par une équipe au log de "Seven" composée d'anciens programmeurs et graphistes de Crystal Dynamics. Beaucoup l'annoncent comme un "killer" à la sauce cyberpunk qui ridiculiserait tous les autres clones de Doom. Il est attendu pour la fin de l'année mais quelques deckers (des pros du Net) prévoient du retard. Une version M2 est déjà prévue.



### •CONNECT > TOHSHINDEN S. ALT 54. 12:13 A.M.



Certaines rumeurs font état du fait que Sony aurait décidé de racheter tous les droits du jeu Toh Shin Den pour pouvoir le vendre, en bundle avec sa console, dans certains pays. Or, si l'on peut accorder un certain crédit à cette rumeur, mon programme araignée a fureté dans les octets des fichiers de Takara,

et m'a appris que cette société aurait décidé de convertir ce même jeu sur Saturn. De plus, les informations concernant ce jeu sur Saturn sont des plus précises. On apprend qu'un nouveau personnage du nom de Cupidon ferait son apparition. Des images de synthèse devraient également habiller intégralement l'introduction ainsi que le mode Story. Un informateur implanté dans la société Sega m'a également précisé que ce jeu serait développé en collaboration avec un des départements d'arcade de Sega, et que la version s'appellerait Toh Shin Den S... Je ne lâche pas l'affaire!

### CONNECT SEGA.ALT.DATA DIV.212 11:55 A.M.

Certains mag's français et américains ont été victimes de virus-infos. Croyant tenir le scoop du siècle, ils ont annoncé le futur Virtua Fighter 3 avec photos à l'appui. Bravo, bien joué, mais ces images provenaient d'un CD à édition limitée offert aux 100 000 gagnants d'un concours organisé par Sega au Japon. Il contient vingt-deux illustrations des combattants de VF 2 réalisées sur Silicon Graphics. Elles sont magnifiques, en haute résolution, mais elles ne représentent en aucun cas VF 3. Et puisqu'on est dans le système de données Sega, un piratage de leur mémoire-cache m'a appris qu'ils avaient adopté pour leur prochaine génération de console le format DVD (Digital Video Disk) de Toshiba, au lieu du format proposé par Sony.





# CYBER POTINS

## • SITES PRÉFÉRÉS:

Archives du Pentagone : Dorothee-on-ze-net-yeah  
Warez site : Métro St-Michel (le jeudi à 17 heures)

## • LOG IN

• francois@gol.com  
• marcm@imaginet.fr  
• rhomasy@imaginet.fr

Lamer@pabo.com.fr

C'est en novembre qu'International Super Star Soccer Deluxe arrivera en France. L'élève surpassera-t-il le maître?



Electronic Arts s'occupe de la conversion sur Playstation de l'excellent Viewpoint. Les effets spéciaux et la haute définition sont à l'honneur.



Croisement réussi entre Quarantine (PC), Road Rash et Destruction Derby, Twisted Metal sur Playstation s'annonce plutôt bien.

Warhawk sur Playstation, un shoot'em up à la Panzer Dragoon, marié pré-calculé et 3D temps réel.



## CONNECT > MKIII.NEWS. UPGRADE 03:12 P.M.

En septembre, les bornes d'arcade Mortal Kombat III seront dotées d'une mémoire qui apportera quatre nouveaux décors et cinq personnages supplémentaires par rapport à la précédente version. En cherchant les zones de mémoire effacées, j'ai trouvé les noms de Scorpion, Mileena, Reptile et Kitana. Il y aura une nouvelle forme de Finish et tous les combattants auront de nouveaux coups spéciaux et d'autres Fatalities. En poussant plus dans le réseau Midway, j'ai trouvé derrière une icône de camouflage classe A le dossier top-secret MK IV. Ce nouveau Mortal Kombat serait entièrement en 3D, avec mouvements de caméra. Une sorte de croisement entre Virtua Fighter et MK III. Le tournage a commencé le mois dernier et le jeu est prévu pour la fin 96.



## CONNECT > SANYO.CORP. JP 06:00 P.M.

Les cyber-samouraïs de Sanyo ont failli me griller les neurones mais leurs datas en valaient la peine. La société japonaise, qui distribue leur version de 3DO, revoit ses objectifs de vente largement à la baisse. Au lieu des 250 000 prévues, elle ne compte plus qu'en dizaines de milliers. En plus, Toshiba a renoncé à commercialiser un système de navigation pour voiture à base de hardware 3DO. Pour certains, le futur de 3DO devient de plus en plus virtuel (mais gageons que la M2 apportera un second souffle à la société de Trip Hawkins). Déjà, certains la donnent pour la concurrente directe de l'Ultra-64 et, dans le net, la guerre fait rage.



# DRAGON BALL Z



## Cassettes vidéo SECAM en version française intégrale

Vol. 1	A la Poursuite de Garlic	149 F	129 F
Vol. 2	Le Robot des Glaces	149 F	129 F
Vol. 3	Le Combat Fratricide	149 F	129 F
Vol. 4	La Menace de Namek	149 F	129 F
Vol. 5	La Revanche de Cooler	149 F	129 F
Vol. 6	100.000 Guerriers...	149 F	129 F
Vol. 7	L'Offensive des Cyborgs	149 F	129 F
Vol. 8	Broly le Super Guerrier	149 F	129 F
Vol. 9	Mercenaires de l'Espace	149 F	129 F
Vol. 10	Le Père de Son Goku	149 F	129 F
Vol. 11	L'histoire de Trunks	149 F	129 F
Vol. 12	La légende de Shenron	149 F	129 F

PACK 2 vol. au choix

**250 F**

Soit 125 F le volume

PACK 8 vol. au choix

**880 F**

Soit 110 F le volume

PACK 4 vol. au choix

**480 F**

Soit 120 F le volume

PACK 10 vol. au choix

**1050 F**

Soit 105 F le volume

PACK 6 vol. au choix

**690 F**

Soit 115 F le volume

PACK 12 vol. au choix

**1188 F**

Soit 99 F le volume

## PREVIEW Fin Octobre Début Novembre Les 4 Nouvelles Cassettes Dragon Ball Z en version Française Intégrale

Le Retour de Broly  
L'attaque des bioroids (Bio Broly)  
Dragon Ball Le château du démon  
Dragon Ball L'aventure mystique  
Pack 2 Cassettes au choix  
Pack 3 Cassettes au choix  
Pack 4 Cassettes

149 F	139 F
149 F	139 F
149 F	139 F
149 F	139 F
298 F	270 F
447 F	390 F
596 F	500 F

**Offre valable uniquement pour une précommande avant le 31 Septembre 1995**

Jacquettes en préparation et non définitives



**BON de COMMANDE Spécial PREVIEW DRAGON BALL Z**  
Utiliser ce bon de commande uniquement pour les 4 nouvelles Cassettes DBZ.  
C91 Bon de commande par téléphone au 38 68 15 50 ou sur papier libre

NOM ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville ..... Code postal .....

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire	
<b>TOTAL A PAYER</b>	

Mode de paiement uniquement par Chèque bancaire ou Carte bancaire (16 Numéros)

Carte N° ..... Date expiration .....

Les chèques ou les cartes ne seront débités que le jour de la livraison.  
Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO entreprise dans la limite du stock disponible.  
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisibles sans préavis. Toutes marques citées dans ces 3 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

Votre N° de téléphone

Signature des parents  
pour les mineurs

A retourner à :  
**AMICROPUCE**  
19 rue Ste Catherine  
45000 ORLEANS

## Cassettes vidéo SECAM Sous titrée Français

Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 1	145 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 2	125 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 3	125 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 4	125 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 5	135 F <b>NEW</b>
Ushio et Tora Vol. 1	110 F
Ushio et Tora Vol. 2	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 1	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 2	110 F
Lemnear (Int -16 ans)	135 F
Iria Vol 1	135 F
IRIA Vol 2	135 F <b>NEW</b>
Ranma 1/2 Vol. 1	145 F 119 F
Ranma 1/2 Vol. 2	145 F 119 F
MAPS Vol 1	129 F
MAPS Vol 2	145 F <b>NEW</b>
Borgman 2058	145 F
Bubblegum Crisis	145 F 115 F
Slow step	145 F
Ah My Goddess Vol 1	110 F <b>NEW</b>
Mademoiselle Météo Vol 1 (Erotique)	145 F
Mademoiselle Météo Vol 2 (Erotique)	145 F <b>NEW</b>
Docteur Feelgood Vol 1 (Erotique)	145 F <b>NEW</b>



Iria 2

M Météo 1

Ah My Goddess

**Pack Anniversaire**  
Kojiro vol 1 + Ranma 1/2 vol 2  
et 1 K7 au choix (sans NEW) **366 F**  
et 2 K7 au choix (sans NEW) **460 F**



Bubblegum Crisis

Ranma 1/2 vol 2

Yoko 2

Slow Step

Borgman 2058

Dr Feelgood

## Cassettes vidéo SECAM en version française intégrale



Urotsukidoji 2

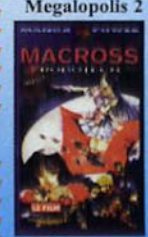
Cobra 1

Cobra 2

Kojiro 1

GUNNM

Dominion Vol 1	145 F	129 F
Dominion Vol 2	145 F	129 F
Cyber city Vol 1	125 F	109 F
Cyber city Vol 2	125 F	109 F
Cyber city Vol 3	125 F	109 F
Urotsukidoji Vol 1	149 F	
Urotsukidoji Vol 2	149 F	
Venus Wars	145 F	
Kojiro Vol 1	165 F	125 F
KOJIRO Vol 2	165 F	<b>NEW</b>
GUNNM	125 F	99 F
Dynal Megalopolis Vol 1	99 F	89 F
Dynal Megalopolis Vol 2	99 F	<b>NEW</b>
WICKED CITY	125 F	<b>NEW</b>
COBRA Vol 1	165 F	<b>NEW</b>
COBRA Vol 2	165 F	<b>NEW</b>
MACROSS Le film	165 F	<b>NEW</b>
KEN LE SURVIVANT	165 F	<b>NEW</b>
Lamu	99 F	
Shurato	99 F	
Saint Seiya Eris	145 F	<b>NEW</b>
Saint Seiya Asgard	145 F	<b>NEW</b>
Saint Seiya Abel	145 F	<b>NEW</b>
Shin Angel (Erotique)	139 F	<b>NEW</b>
Dragon Pink (Erotique)	139 F	<b>NEW</b>
Ranma 1/2 le film	149 F	fin 09/95
Sailormoon le film	149 F	fin 09/95
Saint Seiya le film	149 F	fin 10/95
Max et Compagnie	149 F	fin 10/95



Megalopolis 2

La cité interdite

Ken le survivant

Macross

Shin Angel

Saint Seiya

**Pack Anniversaire**  
3 K7 au choix (sans NEW) **396 F**

## Cassettes Vidéo PAL Interdit aux - de 18 ans

High Scholl Invasion Vol 1	195 F
High Scholl Invasion Vol 2	195 F
High Scholl Invasion Vol 3	195 F
Ogenki Clinic Vol 1	195 F
Ogenki Clinic Vol 2	195 F
Ogenki Clinic Vol 3	195 F
La blue Girl Vol 1	195 F
La blue Girl Vol 2	195 F
La blue Girl Vol 3	195 F <b>NEW</b>
U-JIN	195 F
KAMASUTRA	195 F
DO KYU SEI	195 F <b>NEW</b>



Kamasutra

High School 3

La Blue Girl

U-jin

La Clinica dell'Amore

Do Kyu Sei

**Pack Anniversaire**  
3 K7 au choix (sans NEW) **465 F**

**La Blue Girl**  
La suite des aventures de MIKO MIDO aux prises avec d'étranges démons à tentacules

**Do Kyu Sei**  
Miho jeune ingénue découvre l'amour fou dans son lycée



Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix revisés sans préavis. Toutes marques citées dans ces 3 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.





# REPORTAGE

## PSYGNOSIS

### My Psygnosis is rich!

Sort de son rachat il y a deux ans par Sony, le géant mondial de l'électronique, Psygnosis se prépare à lancer ses premiers jeux vidéo sur Playstation. Déjà concepteur et constructeur des kits de développement de la console de Sony, la remarquable qualité de ses produits n'aurait dû surprendre personne... et pourtant! Le futur a maintenant un nom.

Les 22 et 23 juin dernier, Psygnosis Angleterre invitait Consoles+ à passer deux jours dans ses nouveaux locaux de Liverpool, ainsi qu'à assister au tournage du jeu Krazy Ivan, un shoot'em up sur Playstation. Niico, qui passait non loin du bureau de A.H.L., fut envoyé sur place en tant que spécialiste ès voyages de dernière minute. Voici le récit unique d'une aventure (il n'y a pas d'autre mot, vous comprendrez plus tard...) pas comme les autres au pays du canard à la menthe et du clafoutis plein la chemise et les bottes.

#### L'aventure c'est l'aventure

Tout commence un jeudi matin, à 5 h 45 très précisément, alors que je ne trouvais pas de taxi pour m'emmener à l'aéroport Roissy-Charles-de-Gaulle...

Je m'apprêtais, en désespoir de cause, à partir à pied, quand une étrange voiture blanche recouverte d'une épaisse couche de poussière, à moins que ce ne fût de la boue, s'arrêta à mes côtés et me proposa de m'accompagner à l'aéroport, moyennant 250 francs (le prix à payer étant celui indiqué par le compteur). Après une brève réflexion - n'oubliez pas qu'il était tôt -, je décidai de grimper à bord du véhicule. Miracle, j'arrivai dans les temps pour prendre mon avion pour Manchester, ville du chômage et de Cantona. Une fois sur place, je dus prendre un autre avion, cette fois-ci en direction de Norwich.

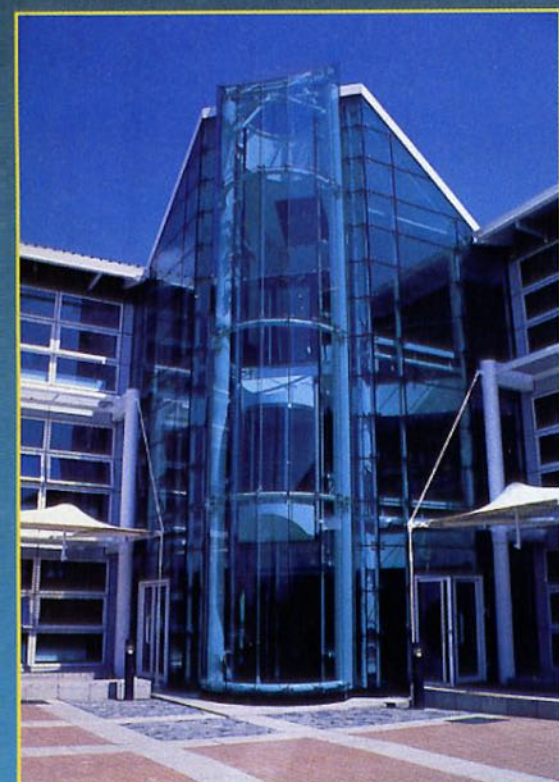
#### Décollage, avec deux "I", ça va mieux!

Là, ô surprise, pas de Boeing ni même d'Airbus et encore moins de Concorde, car c'est un vieux coucou qui m'attendait. Une chose bizarre avec deux ailes (jusque-là rien d'anormal), une contenance de dix passagers (ça se complique), cinq assis, trois allongés et deux debout (ça devient grave), mais avec deux hélices à la place des réacteurs (là, c'était

foutu). My God... ça vole encore, ce truc-là? Pour sûr que ça vole, et je peux même vous dire qu'on l'entend, le bruit des moteurs: on est quasiment assis dessus! S'il y a une panne, les hôtes et le pilote ne peuvent pas nous la cacher: on a la tête coincée entre le cockpit et les hélices! Et quand je dis les hôtes, je devrais dire l'hôtesse, car il n'y en avait qu'une... et plus toute jeune. Elle avait des heures de vol, c'est le cas de le dire! Tenue très à la mode, années cinquante, et plus en forme de Weight Watchers que jamais. Sitôt le décollage, elle me proposa toutes sortes de nourriture aux formes et aux couleurs variées, et ce toujours avec le sourire "code-barres" aux lèvres. Je déclinai chacune de ses offres, question de bon sens. Après de longues minutes de vol, j'arrivai enfin à Norwich. Un peu de repos? Des prunes, oui: hop! dans un taxi et direction la T.V. locale pour assister au tournage du jeu Krazy Ivan. La journée commençait réellement, et l'aventure était loin d'être terminée...

#### La T.V. au service d'un jeu vidéo

Le jeu Krazy Ivan est un shoot'em up dans lequel un ancien de l'armée soviétique loue ses services à qui en veut. Entre chacun des différents niveaux, des scènes en Full Motion Video (FMV) font leur apparition. C'est dans l'un des studios d'une chaîne locale de Norwich que le tournage des scènes en FMV de Krazy Ivan se déroule. Le studio, qui normalement sert à une émission genre Foucault ou Sabatier, "Les deux font la paire", est immense et séparé en deux ateliers de travail. Chacun d'entre eux utilise la technique du fond bleu. Le système est simple, mais il suffisait d'y penser: des acteurs sont filmés dans un décor d'une couleur bleue unie. Sur ce fond monochromatique, leurs silhouettes se détachent alors très facilement de l'image quand les programmeurs travaillent à la réalisation des graphismes. Ces images sont ensuite incrustées dans un décor virtuel créé sur de





gros ordinateurs. Pour ce faire, Psygnosis utilise pas moins de trois gros Gateway 2000 Pentium P5-90, de puissantes machines connues pour leur efficacité en matière de graphismes et d'animations. Là où il y a de la gêne, y'a pas de plaisir...

## Voyage au bout de l'enfer

Après quelques heures passées dans les studios de Norwich, les journalistes, venus de l'Europe entière, furent invités à se rendre à Liverpool dans les tout nouveaux locaux de Psygnosis. Chouette, me dis-je, je vais pouvoir dormir un peu dans l'avion? Que nenni! Car c'est en voiture que nous voyageâmes. Et à huit, même dans une Renault Espace, on se sent quand même un peu serré. Après cinq heures d'un douloureux voyage pour les fesses et les articulations, Liverpool commençait à pointer le bout de son nez. Plus que quelques minutes et nous étions arrivés... re-que nenni! Une crevasse sur l'autoroute nous obligea à un arrêt forcé. Heureusement, Mark Blewitt, non content d'être l'attaché de presse de Psygnosis

Angleterre, sait aussi parfois se transformer en un remarquable mécano. La preuve: en moins de dix minutes et moins de trois litres de sueur, ce jeune homme est capable de changer une roue de secours. Mesdames, son numéro de téléphone est à votre disposition à Consoles+. Finalement, c'est seulement en fin de soirée que nous profitâmes d'un repos bien mérité. La nuit fut agréable, quoique courte. L'aventure était sur le point d'être terminée.



Mark Blewitt, l'homme de toutes les situations.

Levé à 8 heures, le petit groupe se dirigea vers les locaux de Psygnosis. Quelle ne fut pas notre surprise de constater que ces derniers étaient aussi neufs que modernes: deux étages aux vitres teintées, ordinateurs Pentium et Silicon Graphics dans chacune des salles du bâtiment surveillance par caméra (avec zoom et rotation à 360° pour chacune d'entre elles), machine à café en état de fonctionnement... le super-luxe.

## Sega, on pense à toi, mais tout de suite!

Avec un tel équipement, Psygnosis dispose de quoi faire les meilleurs jeux au monde. Destruction Derby ne me fera pas mentir. Sony ayant racheté Psygnosis il y a un an et demi, tous les produits qui sortent de ces superbes locaux sont destinés uniquement au PC et à la Playstation. Des adaptations sur la Saturn de Sega seraient envisagées... mais certainement pas avant le milieu de l'année 1996! Le hérisson bleu va en perdre ses piquants.

Niico, présent au moment où il le faut et quand il le faut, même aux endroits les plus chauds du moment qu'on lui paie des glaces Mikol!

## Jeu spécial rentrée

Voici un petit jeu très sympa auquel j'invite tout le monde à participer, histoire de se détendre (juste) avant la rentrée scolaire. Consoles+, prêt à tout pour amuser ses lecteurs, vous propose de regrouper par paires les images suivantes: d'un côté les acteurs sur fond bleu, de l'autre les mêmes personnages dans le décor du jeu Krazy Ivan sur Playstation. Concentrez-vous... c'est bon, allez-y, jouez!



Irma Inniss, présentatrice charmante.



Jackie Sawini, voile au vent.



Sous le soleil du Middle East, on est au frais sous le tchador.



Monsieur se fait les ongles!



Robin Hellier, Krazy Ivan.



CBN News, édition spéciale.

## Matos du tonnerre

Sur le lieu du tournage, trois Pentium assurent des graphismes et des décors d'excellente qualité. A l'étage supérieur, en régie finale, une dizaine de techniciens s'occupent des trucages, incrustant les acteurs sur les différents décors. Pour que tout soit parfait, tant au niveau de l'image que du son, les acteurs doivent parfois enregistrer une bonne dizaine de fois chacune des scènes. Un travail d'orfèvre...







# REPORTAGE

## Le stress, connais pas!

Bien que leur travail soit très prenant, les acteurs trouvent toujours le temps entre deux prises de faire quelques plaisanteries. Quand l'ambiance est bonne, le travail est toujours meilleur.



*Il est pas bien, le Niiico, là...?*

*L'équipe de Krazy Ivan au complet telle que vous la découvrirez dans le jeu.*



*Cette jolie blonde qui effectue des pas de danse avec Michael Brogan n'est autre que Sarah Stockbridge, que l'on a vue au cinéma dans "The Crying Game".*



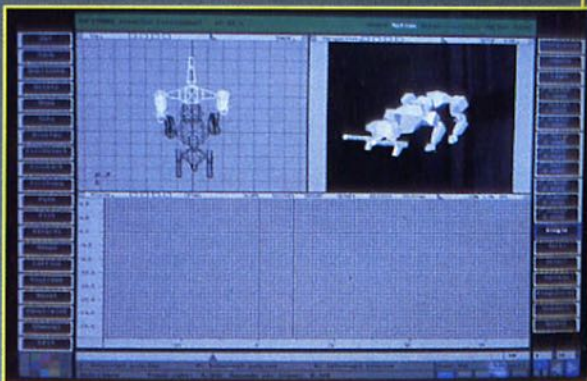
*Michael Brogan, également acteur professionnel, ne rate aucune occasion de faire rire la galerie. Les comédiens sont facétieux!*

## Le souci du détail

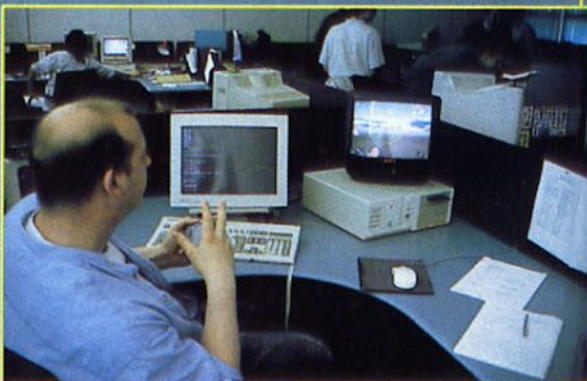
Dans le jeu Krazy Ivan, on rencontre une bonne centaine d'ennemis différents. Beaucoup d'entre eux sont des animaux qui ont été maquillés en monstres d'acier. Leur animation a demandé une sérieuse étude de leurs mouvements. Au vu des premières images, je puis vous affirmer que c'est réussi. Pour vous en rendre compte par vous-même, rendez-vous dans les pages "Previews" de ce reportage, Ivan le Fou vous y attend.



*Seize images décomposent le mouvement de la marche du singe. Il en est de même pour chacun des ennemis du jeu.*



*Une fois les images de l'animal rentrées sur ordinateur, elles sont modélisées de deux manières et en 3D: l'une de type fil de fer, l'autre en faces pleines. On reconnaît ici un jaguar.*



*Le programmeur effectue en direct les tests de collision et les diverses animations des sprites. Si un défaut est repéré, il est immédiatement corrigé sur l'ordinateur de gauche (celui de droite étant en fait le kit de développement de la Playstation).*





# PREVIEWS

## Krazy Ivan

**K**razy Ivan est un shoot'em up dans lequel vous dirigez un robot de la dernière génération. Votre mission consiste à détruire tous les extraterrestres signalés dans chacun des six mondes (dont un secret). Ex-soldat de l'armée soviétique, Krazy Ivan loue ses services à différentes nations. Chaque niveau se déroule sur un plan de jeu défini à l'avance: le Moyen-Orient, l'Europe ou encore les Etats-Unis. Cependant, vous êtes libre de vos mouvements et vous pouvez vous diriger où bon vous semble. Grâce à la puissance de calcul de la Playstation, tous les décors et tous les ennemis rencontrés dans le jeu sont en 3D mappée. Les monstres, plus d'une centaine en tout, sont animés de façon réaliste. Les programmeurs ont étudié le mouvement de certains animaux et les ont reproduits sur ordinateur. La Playstation fait ensuite le reste du travail: placage de texture, zooms, déformation... Entre les niveaux, des séquences vidéo égayent le jeu. Au final, le jeu devrait être excellent. Test complet le mois prochain dans... Consoles+, bien sûr!

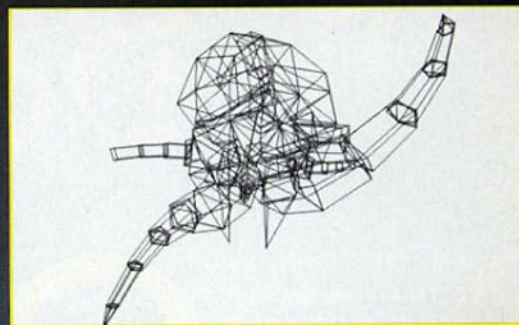
PS  
SHOOT'EM UP  
fin septembre



*Profitez du relief pour vous protéger des tirs ennemis. Ce talus sur la droite est une aubaine.*



*Duel au soleil...*



*Au départ, les ennemis sont créés en fil-de-fer.*



*Ensuite, les éléments se retrouvent en surfaces pleines.*



*Enfin, on applique des textures sur les surfaces des polygones. Le monstre est prêt à être inclus dans le jeu.*

# 3D Lemmings

**Q**ui ne connaît pas les Lemmings, ces petits êtres débiles et complètement suicidaires? Après avoir bravé les pires dangers en avançant bêtement droit devant eux sur toutes les consoles, les voilà qui débarquent sur Playstation et, cette fois-ci, ils sont en trois dimensions! En bon membre de la SPL (Société protectrice des Lemmings), votre tâche sera de les conduire à bon port à travers cent niveaux inédits. Les Lemmings sont capables de faire beaucoup de choses: creuser, grimper, casser, glisser, stopper, descendre par une corde et même exploser si besoin est... Pour survivre dans leur nouvel et impitoyable environnement en 3D, ils ont même

PS  
RÉFLEXION  
septembre

appris à tourner. L'action peut être vue à travers plusieurs caméras, que vous déplacez à votre guise avec le paddle. Aussi intéressant que les précédents, ce Lemmings en 3D apporte une nouvelle dimension à la saga grâce aux performances de la Playstation.



*Toujours aussi sportifs, les Lemmings peuvent réaliser neuf actions différentes.*



*Maintenant, les Lemmings savent effectuer des virages à 90°.*



*Vous pouvez voir l'action à travers plusieurs caméras.*





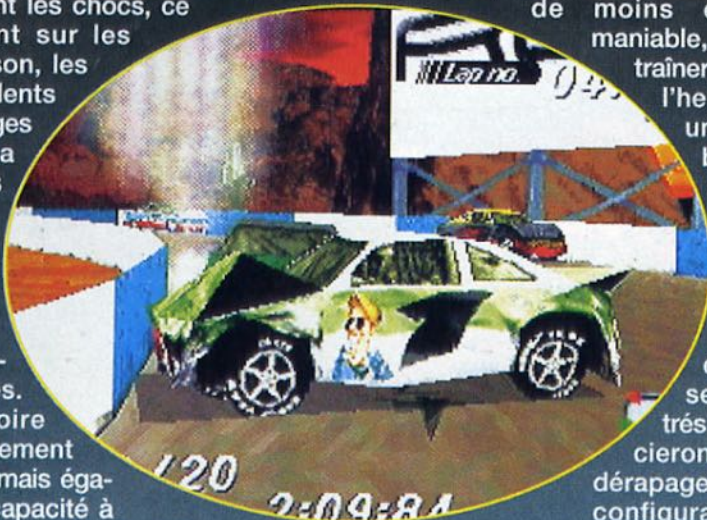
# PREVIEWS

# Destruction Derby

**D**estruction Derby est sans aucun doute le titre le plus chaud en développement pour la Playstation. Déjà présentée à l'E3, cette simulation de stock-car signée Psygnosis est d'une beauté et d'un réalisme époustouflants. On croyait avoir atteint des sommets avec Ridge Racer. Ce n'était qu'un début. Destruction Derby gère en temps réel toutes les collisions avec déformations des voitures et débris de tôle qui volent dans tous les sens. Alors que toutes les autres simulations de course minimisent les chocs, ce jeu met l'accent sur les queues de poisson, les accrochages violents et les carambolages monstrueux. La preuve? Deux des cinq circuits proposés dans la préversion comportent des croisements qui sont le théâtre d'accidents incroyables. De plus, la victoire dépend non seulement de votre rapidité, mais également de votre capacité à détruire les autres. Par exemple, faire partir une

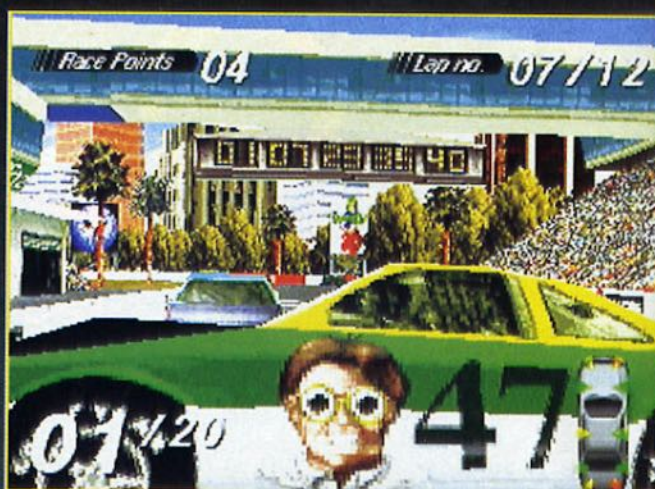


voiture concurrente en tête-à-queue rapporte dix points. Ainsi, vous pouvez remporter la première place, sans terminer premier après les douze tours de piste, si votre style de conduite est assez "meurtrier". Bien sûr, la conduite virile comporte des risques et le petit diagramme représentant les points d'impact sur votre carrosserie en bas de l'écran est là pour vous le rappeler. Trop de collisions au même endroit et votre bolide se transforme en un amas de débris branlant. C'est d'autant plus gênant que la voiture devient bien sûr de moins en moins maniable, jusqu'à se



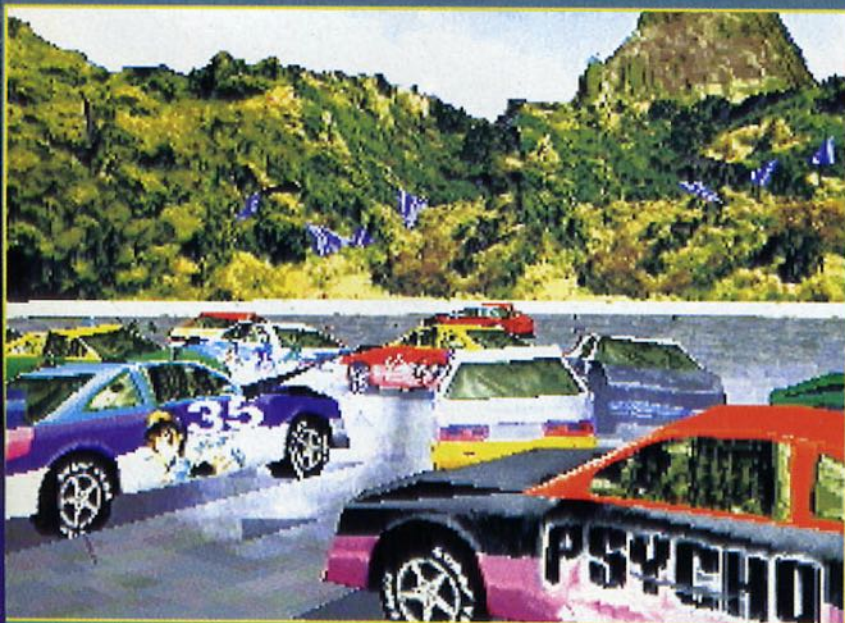
*Voilà ce qui risque de vous arriver si vous conduisez comme une brute écervelée.*

tràner à quatre à l'heure en dégageant une épaisse fumée blanche! Pour ce qui est de la jouabilité, les trois voitures proposées sont plus ou moins faciles à conduire. Les débutants ne se sentiront pas frustrés et les pros apprécieront le réalisme des dérapages. Etant donné la configuration des circuits (pas de grandes lignes droites), il est difficile de



*Tous les moyens sont bons pour empêcher l'autre de passer. Admirez le placage de texture au passage.*

faire des pointes de vitesse et les virages se négocient souvent à l'aide du frein. Il n'est pas rare, après une collision, de se retrouver dans le sens inverse de la course. Dans ces cas-là, la marche arrière permet d'effectuer un dérapage digne des meilleurs films d'action. Un mode Replay permet de revoir les meilleurs moments d'une course dans son intégralité. Il est possible de placer soi-même la caméra pour profiter du meilleur angle de vue à tout moment ou alors d'utiliser une caméra aérienne qui choisit automatiquement les prises de vue les plus spectaculaires. Et, pour les amateurs de sensations fortes, il existe un mode où vingt voitures



*Le mode Replay permet de revoir les carambolages en gros plan.*



*C'est aux croisements que les choses se compliquent.*



se retrouvent dans une arène. Le but du jeu: détruire au maximum les autres pour marquer des points. C'est primaire et complètement poissant. Une autre version consiste à tenir un maximum de temps dans l'arène contre les dix-neuf autres voitures, qui n'ont qu'une idée en tête: vous ruiner! Inutile de dire qu'on s'en prend plein la vue. Placé sous le signe du réalisme et du fun, Destruction Derby s'annonce comme un "killer". Depuis l'E3, la jouabilité a été grandement améliorée et les nombreux modes (Championnat, Ligue, Entraînement, Duel, etc.) garantissent une grande variété dans le jeu. Enfin, fin du fin, sachez qu'il sera possible de jouer à plusieurs simultanément grâce au câble Link qui permet de brancher plusieurs Playstation ensemble. On en rêve...



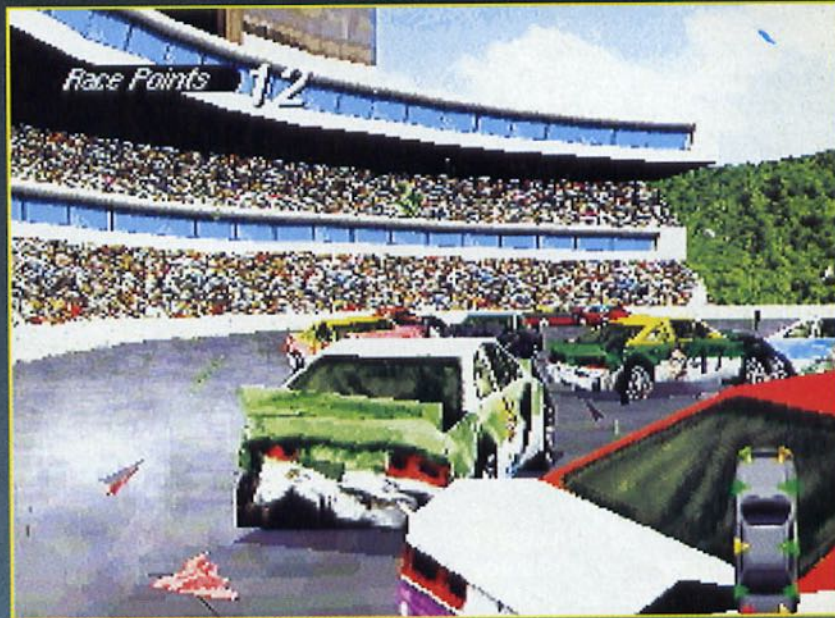
Les dérapages dans les virages sont assez réalistes quand on prend la voiture réservée aux pros. Mais êtes-vous un pro?



Voilà ce qui se passe quand tout le monde veut passer en même temps: ça bouchonne! Bon, il y a un peu de tôle froissée et de la fumée partout mais on est passé!



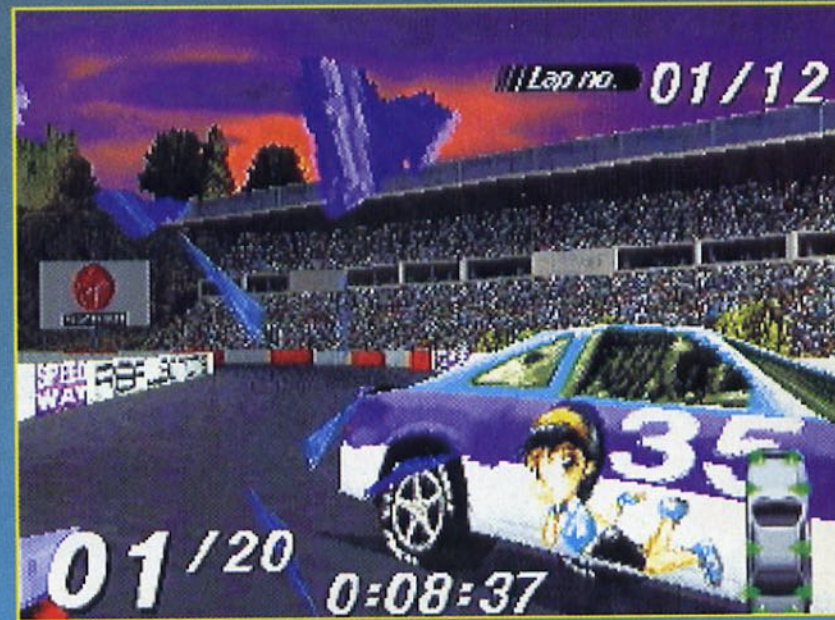
Les décors sont particulièrement réussis (regardez les graffitis sur le pont). Certaines courses se déroulent de nuit.



Dans l'arène, en mode Destruction Derby, c'est chacun pour soi et tous contre toi.



Chaque concurrent transporte son bolide dans un superbe 38 tonnes haut en couleur.



Peu à peu, les voitures tombent en morceaux.





# PREVIEWS

## Wipe Out

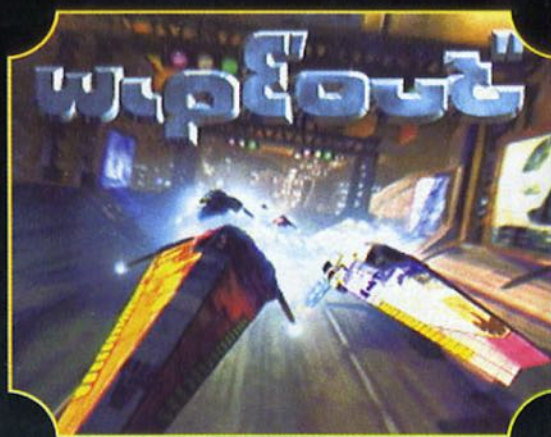
Dans le principe, Wipe Out présente de grandes similitudes avec Gran Chaser sur Saturn et Crash'n Burn sur 3DO. Voilà qui laisse présager un sacré comparatif. Dans cette course futuriste, vous dirigez un aéroglisseur ultrarapide qui se propulse par magnétisme. Pédale au plancher, vous devez coiffer au poteau les sept autres concurrents en moins de trois tours. Bien que la vitesse soit primordiale, les armes, récupérées en cours de route, s'avèrent très utiles pour se débarrasser d'un adversaire gênant. Le programme propose huit véhicules aux caractéristiques différentes, concernant aussi bien la vitesse que l'armement, avec lesquels vous devrez remporter des courses de championnat ou contre la montre. Les sept circuits (en 3D) proposés sont variés, avec un relief très prononcé et des précipices à franchir. Comme votre glisseur ne touche pas le sol, vous pouvez jouer avec l'inclinaison (comme dans un avion) pour ralentir ou au contraire "coller" à la route et gagner ainsi de la vitesse. Pour les cracks, il existe une option de sauvegarde des meilleurs temps. Pour conclure, sachez que les producteurs de MGM Pictures ont été si impressionnés par Wipe Out qu'ils ont inclus deux minutes du jeu dans le nouveau film "Hacker". Faut-il vous en dire davantage?



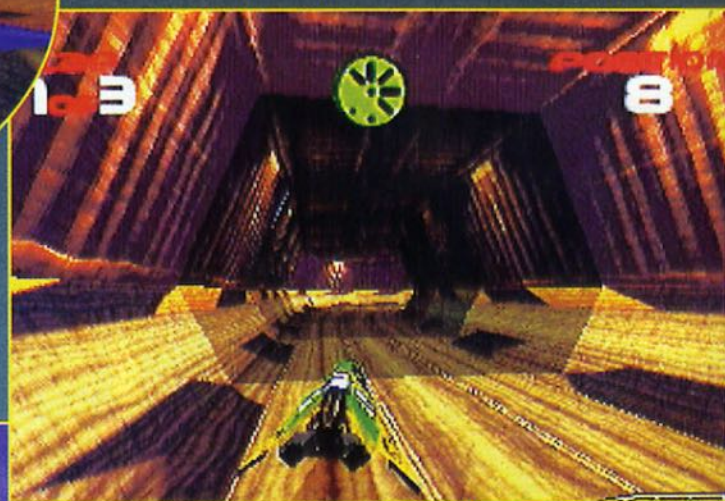
N'hésitez pas à utiliser les missiles pour calmer l'enthousiasme d'adversaires trop rapides.



Sur la piste, à droite, se trouve un booster qui donne à votre engin une brève (mais intense) accélération. Attention aux virages...



Il faut anticiper les virages pour ne pas heurter les bords de la piste.



Les effets de lumière et les placages de texture dans le tunnel sont magnifiques.



Pour franchir les précipices, mieux vaut prendre beaucoup d'élan.



A droite, à gauche, que choisir? De toute façon, les deux chemins se rejoignent peu après.



**ACHAT !!!**  
**REPRISE !!!**  
**VENTE !!!**  
**ECHANGE !!!**

# STOCK GAMES

**NOUVEAU**  
**VENTE EN GROS SUR LES JEUX**  
**D'OCCASION ET**  
**NEUFS FRANCHISES**  
**REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS**  
**TEL : (1) 44 63 02 49**  
**FAX : (1) 43 29 42 15**

**LA 1ère CHAÎNE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !!!**

## PSX

CONSOLE  
**TEKKEN**  
**2490 F**  
 JOYPAD PSX NC 169 F  
 MEMORY CARD 169 F  
 ACE KOMBAT JAP 549 F  
 BOXING ROAD JAP 549 F  
 DRAGON BALL Z JAP 599 F  
 RAIDEN 349 F  
 RIDGE RACER 349 F  
 TOSHIDEN 349 F  
 V TENNIS JAP 549 F

## SUPER NINTENDO

WARIO'S WOODS 399 F  
 ADDAM'S FAMILY VALUES 449 F  
 JUDGE DREDD 449 F  
 JUSTICE LEAGUE 449 F  
 THEME PARK 449 F  
 ILLUSION OF TIME 499 F  
 SECRET OF EVERMORE 499 F  
 EARTHBOUND 549 F

## SUPER NIN OCCAS

CONSOLE SUPER NINTENDO SEULE 449 F  
 JOYPAD SUPER NINTENDO 69 F  
 TRANSFORMATEUR SUPER NINTENDO 69 F  
 MARIO IV 69 F  
 STAR WING 69 F  
 STREET FIGHTER II 69 F  
 MORTAL KOMBAT 99 F  
 GHOULS AND GHOSTS 99 F  
 TINY TOONS 129 F  
 CASTLEVANIA IV 129 F  
 JURASSIC PARK 129 F  
 AXELAY 129 F  
 STREET FIGHTER II TURBO 149 F  
 ALIEN 3 149 F  
 ALADDIN 149 F  
 LEGEND 149 F  
 RANMA 1/2 149 F  
 EQUINOX 199 F  
 SYNDICATE 199 F  
 WORLD CUP USA 199 F  
 MICKEY MANIA 199 F  
 ERIC CANTONA FOOTBALL 199 F  
 ZELDA III 199 F  
 VORTEX 199 F  
 BOMBER MAN 199 F  
 YOUNG MERLIN 199 F  
 MISTIC QUEST 249 F  
 STREET RACER 249 F  
 DONKEY KONG COUNTRY 249 F  
 MAXIMUM CARNAGE 249 F  
 MORTAL KOMBAT II 249 F  
 DRAGON 249 F  
 LEMMINGS 2 249 F  
 STARTREK 249 F  
 ROY LION 249 F  
 BATMAN AN ROBIN 249 F  
 EARTH WORM JIM 249 F  
 NBA JAM TE 249 F

## MEGADRIVE OCCAZ

CONSOLE MEGADRIVE SEULE 249 F  
 JOYPAD MEGADRIVE 49 F  
 ALIMENTATION MEGADRIVE 69 F  
 ALTERED BEAST 49 F  
 SONIC 49 F  
 SHINOBI 49 F  
 CASTLE OF ILLUSION 69 F  
 GOLDEN AXE 69 F  
 QUACK SHOT 99 F  
 STREET FIGHTER II 149 F  
 ALADDIN 149 F  
 MORTAL KOMBAT 149 F  
 MR NUTZ 149 F  
 ROCKET NIGHT ADVENTURE 149 F  
 COLL SPOT 149 F  
 SHAN-FU 149 F  
 SONIC 2 149 F  
 FIFA SOCCER 199 F  
 FLINK 199 F  
 NBA JAM 199 F  
 STREET OF RAGE 2 199 F  
 FLASH BACK 199 F  
 THUNDER FORCE IV 199 F  
 POWER DRIVE 249 F  
 MORTAL KOMBAT 2 249 F  
 NBA LIVE 95 249 F  
 LE ROI LION 249 F  
 PITFALL 249 F  
 ECCO THE DOLPHIN 2 249 F  
 LANDSTALKER 249 F  
 URBAN STRIKE 249 F  
 FIFA 95 249 F  
 SUPER STREET FIGHTER TURBO 249 F  
 EARTH WORM JIM 249 F  
 SHINING FORCE 2 249 F  
 SUPER PROBECTOR 249 F

## NEO GEO CD OCCAZ

CONSOLE NEO GEO CD + 2 JOY 2190 F  
 AERO FIGHTER 2 149 F  
 FATAL FURY SPECIAL 199 F  
 ALPHA MISSION 2 199 F  
 TOP HUNTER 199 F  
 SAMOURAI SHODOWN 199 F  
 VIEW POINT 249 F  
 WORLD HEROES 2 JET 249 F  
 LAST RESORT 249 F  
 ART OF FIGHTING 2 249 F  
 SUPER SIDE KICK 2 249 F  
 STREET HOOP 249 F  
 SAMOURAI SHODOWN 249 F  
 KING OF FIGHTER 94 249 F

## NEO GEO OCCAZ

CONSOLE NEO GEO SEULE 799 F  
 MEMEORY CARD 129 F  
 JOYSTICK NEO GEO 249 F  
 MAGICIAN LORD 149 F  
 BURNING FIGHT 199 F  
 NAM 75 199 F  
 ART OF FIGHTING 199 F  
 NINJA COMBAT 199 F  
 SUPER SPY 199 F  
 BLUE JOURNEY 199 F  
 TOP PLAYER GOLF 199 F  
 GHOST PILOT 199 F  
 CYBER LIP 199 F  
 FATAL FURY 2 249 F  
 BASE BALL 2020 249 F  
 KING OF THE MONSTER II 349 F  
 FOOTBALL SHODOWN 449 F  
 SUPER SIDE KICK II 449 F  
 SOCCER BRAWL 449 F

## 3 DO OCCAZ

3 DO PANASONIC FZ1 1790 F  
 JOYPAD 3DO 199 F  
 WAY OF THE WARRIOR 149 F  
 TOTAL ECLIPSE 149 F  
 JURASSIC PARK 149 F  
 SHOCK WAVE 149 F  
 VR STALKER 149 F  
 JHON MADDEN FOOT 149 F  
 THE HORDE 199 F  
 REBEL ASSAULT 199 F  
 QUANTINE 199 F  
 STAR BLADE 249 F  
 ROAD RASH 249 F  
 FIFA SOCCER 249 F  
 NEED FOR SPEED 249 F  
 SAMOURAI SHODOWN 249 F  
 THEME PARK 249 F  
 SUPER STREET FIGHTER TURBO 249 F

## JAGUAR OCCAZ

CONSOLE JAGUAR + 1 JEU 899 F  
 RAIDEN 199 F  
 TEMPEST 2000 199 F  
 DINO DUDES 199 F  
 WOLFENSTEIN 3DO 249 F  
 DRAGON 249 F  
 NATSUMI NINJA 249 F  
 ALIEN US PREDATOR 249 F  
 DOOM 249 F

## NEC OCCAZ

NEC ET TURBO 699 F  
 GRAND CHOIX DE JEUX À PARTIR DE 49 F  
 Liste par téléphone

## NEO GEO CD

CONSOLE  
**NEO GEO CD**  
**+ 1 JEU**  
**+ 2 JOY**  
**2990 F**  
 SAVAGE REIGN 399 F  
 WORLD HEROES PERFECT 399 F  
 SUPER SIDE NICK 3 399 F  
 NING OF FIGHTER 95 449 F

## GOLD STAR 3 DO

CONSOLE GOLDSTAR + FIFA 2990 F  
 JOYPAD 249 F

TOUS NOS JEUX D'OCCASION SONT TESTÉS ET GARANTIS

Horaires d'ouverture : du mardi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00 - Le lundi de 14h00 à 19h00

## ★ STOCK GAMES JUSSIEU

3, rue d'Arras - 75005 PARIS  
 Métro Cardinal Lemoine  
**(1) 44 07 04 61**

## ★ STOCK GAMES GARE DU NORD

23, rue d'Abbeville - 75009 PARIS  
 Métro Poissonnière ou Gare du Nord  
**(1) 44 63 02 49**

## ★ NOUVEAU : OUVERTURE RAYON GOODIES OUVERTURE RAYON CD ROM

## ★ STOCK GAMES MONTPARNASSE

4, rue Campagne-Première - 75014 PARIS  
 Métro Raspail ou Vavin  
**(1) 43 35 32 10**

## ★ STOCK GAMES BOULOGNE

118, rue du Vieux Pont de Sèvres  
 92100 - BOULOGNE  
 Métro Marcel Sembat  
**(1) 46 21 19 92**

**Livraison Colissimo**  
**en 24h ou 48h**

## BON DE COMMANDE à renvoyer à



3, rue d'Arras - 75005 PARIS  
 Tél : (1) 44 07 04 61

### REGLEMENT

• Carte bleue ☐  
 N° carte bleue   
 date d'expiration   
 • Mandat-lettre ☐  
 • Contre remboursement ☐  
 • Chèque ☐  
 Signature →

Nom : ..... Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre remboursement

RC PARIS B 938388268

CONSOLE 09/95





# WORK IN PROGRESS

## Psygnosis France marque

La mission paraissait impossible et pourtant, Dominique Biehler, chef de projet sur Powersports Soccer en France, a tenu son pari: l'équipe de développement française de Psygnosis affine actuellement le premier jeu de football entièrement en 3D temps réel. Et, forcément, c'est pour la Playstation!

Il en rêvait et c'est lui qui le fait! Dominique Biehler commence à "écrire" le jeu de football dont il a eu l'idée en septembre 1994, assisté de Jean-Baptiste Bolcato. Le développement de Powersports Soccer a démarré en novembre 94 et le jeu devrait être achevé en novembre 95. Que les supporters se salivent néanmoins pas trop vite: le jeu ne sera en vente qu'en février 96. Il fera partie de la nouvelle gamme de jeux dédiés au sport que Sony prépare. Ainsi Powersports Basketball est déjà en cours de réalisation à Londres et sera suivi de bien d'autres simulations sportives. D'ici là, prenez le temps de découvrir dans nos pages le jeu de football qui se veut le plus réaliste à ce jour.

### Le ballon rond en trois dimensions

Avec ce jeu de football, il n'est pas simplement question de terrain en 3D et de petits sprites pomés qui symbolisent les joueurs, comme dans FIFA Soccer sur 3DO. Non. Ici, TOUT est entièrement en 3D. Le stade, bien sûr, mais aussi les joueurs sont entièrement modélisés grâce à la technique de la Motion Capture, ce qui permet de multiplier les angles de vue en toute liberté.

Pour l'instant, le jeu est développé à 70%, et les graphistes et programmeurs travaillent, entre autres, sur les lignes blanches du terrain: comment s'y prendre pour qu'elles restent droites quand l'angle de vue change? Il semble que la Playstation "déforme" certains polygones des textures mappées, et y remédier demande des

heures de travail. L'équipe de Psygnosis-France veille à ce que tout soit parfait techniquement, exploitant le meilleur des capacités actuelles de la Playstation, mais n'oublie pas l'aspect ludique pour autant. En effet, l'important n'est pas tant la beauté d'un jeu - même s'il est doté de multiples zooms, d'angles de vue variés et de rotations - que le plaisir que l'on en retire grâce aux différents modes de jeu proposés.

### Un jeu pour tous les joueurs

Dans ce domaine, rassurez-vous, personne ne sera frustré! Du néophyte au pro du ballon, tout le monde devrait y trouver son compte. Le mode Arcade s'adresse à tous les joueurs qui ne sont pas trop à cheval sur le règlement. Les matchs disputés seront l'occasion de blagues, d'événements bizarres survenant sur le terrain, et vous pourrez même découvrir des "niveaux secrets"! Les douze équipes en lice sont le produit de l'imagination des programmeurs, et l'action ne nécessite pas d'apprentissage particulier: il ne s'agit pas de compétition, juste de fun! Il en va

tout autrement du mode de jeu réservé aux puristes, qui révèle une vraie profondeur de jeu, avec une stratégie individuelle pour chaque joueur. Pour un match amical, pour un tournoi comme pour une saison complète avec une même équipe, vous mettrez du temps à composer et préparer votre équipe.

### Des vertus de l'apprentissage

Il n'est pas inutile de passer d'abord par le mode Help du jeu qui explique, films à l'appui, comment user des techniques des footballeurs professionnels: l'action est montrée et, simultanément, les boutons du paddle qui lui correspondent clignotent. Une fois les principaux coups assimilés, le mode Entraînement permet ce que son nom indique... Après, il est temps de passer aux options de base: choix du stade, de l'arbitre et, surtout, de l'équipe dans le mode de jeu sélectionné.

Cinq nations sont présentes, avec vingt-six équipes par pays plus quarante équipes européennes. Chacune est composée de seize



Huit joueurs à l'écran, sans ralentissement, et un visuel du radar qui sera modifié en véritable 3D.

joueurs, tous définis par des caractéristiques physiques, techniques et mentales! Chaque joueur-personnage s'inspire d'un vrai joueur, et ce jusqu'à sa valeur marchande (vous devrez gérer les transferts). Vous pouvez également créer votre propre équipe dans chacun des pays en vous servant de l'équipe Psygnosis qui comporte, pour l'instant, des joueurs au nom des graphistes et programmeurs du jeu!

Des statistiques à gogo détaillent les actions et performances de vos joueurs, lesquels sont dotés d'une centaine d'animations de base. Sur votre télé, ils seront vingt-deux à courir dans tous les sens. De l'autre côté de l'écran, vous serez deux au maximum, à moins de relier deux Playstation devant deux télé, avec deux jeux et quatre paddles, pour pouvoir jouer à quatre! En tout cas, ce jeu entièrement conçu par une équipe française (chauvine, moi?) comblera les sportifs en attendant la Coupe du monde 98, dont Sony détient d'ores et déjà les droits d'exploitation.



Une petite bicyclette



# n but avec... Powersports Soccer



Actions de jeu: une tête plongeante...



... un gardien qui se déchaine...



... et le même, vu de côté.

## Angles de vue



Vue derrière le joueur.



Vue de dessus.



Vue près du sol.

## Un jeu 100% français pour la Playstation!

Pour mener à bien cette gageure, une dizaine de personnes composent l'équipe, et tout d'abord Dominique Biehler, chef du projet, et Jean-Baptiste Bolcato, son assistant, qui supervisent l'ensemble. Dans l'autre des graphistes, trois hommes sont penchés sur leurs écrans: Jean Chrysostome Lepercque, le graphiste 3D du jeu, Franck-Noël Lapiere, graphiste 2D (et 3D quand il le faut) et Didier Birard, graphiste papier, qui s'occupe des développements artistiques du jeu comme le logo, la texture, etc. Dans leur repaire, j'ai appris que le jeu dispose d'une dizaine de "caméras" précalculées pour une infinité d'angles de vue, plus une caméra libre que le joueur déplace où il le souhaite, ainsi qu'une autre, "subjective", dans les yeux des footballeurs! Outre les graphistes, deux programmeurs travaillent d'arrachepied dans un autre bureau: Alexis Leseigneur, programmeur principal, et Philippe Souchet, qui gère les habillages, les menus, les sons... Ces deux hommes sont une mine de renseignements sur les différents modes de jeu proposés. Reste à présenter Jean-Michel Vourgère, l'ingénieur qui a créé les routines 3D de PowerSports Football, et les deux musiciens qui se sont chargés des effets spéciaux des bruitages et des thèmes musicaux du menu (Michel Winogradoff, de l'orchestre du Splendid, et David Thirion). Quant au thème d'introduction et de fin de jeu, il s'agit d'un tube du groupe Apollon 440, des pros de la techno-dance qui, bien sûr, sont sous licence Sony.



L'équipe de Psygnosis-France. De gauche à droite, en haut: Alexis Leseigneur, Jean Chrysostome Lepercque, Franck-Noël Lapiere, Dominique Biehler; en bas: Didier Birard, Jean-Michel Vourgère, Jean-Baptiste Bolcato, Philippe Souchet.





# WORK IN PROGRESS

## Petit lexique

• **LES ENVELOPPES SOUPLES**, un procédé estampillé Psygnosis, font que les joueurs sont entièrement mappés, sans trous visibles aux articulations comme c'est souvent le cas avec les enveloppes polygonales classiques.

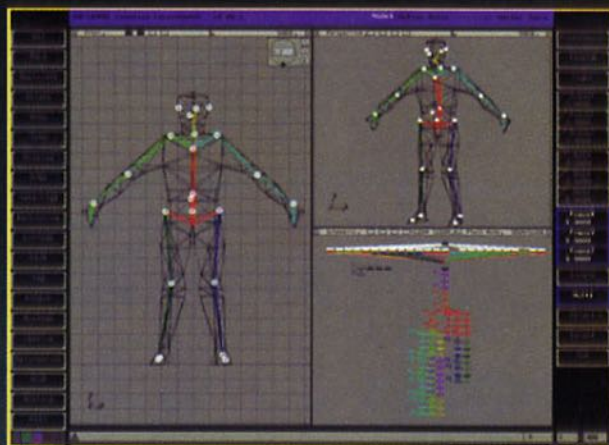
• **LES ENVELOPPES DYNAMIQUES** permettent d'afficher de nombreux joueurs simultanément animés à l'écran: quand il y a peu de joueurs, la définition est très haute; quand ils sont nombreux, la définition est plus basse. Ce procédé standard permet d'éviter les ralentissements.

• **LA 3D TEMPS RÉEL** implique que le décor se crée en fonction de la position de votre joueur. La différence avec la 3D précalculée tient au fait que cette dernière a déjà en mémoire les endroits par lesquels vous passerez et les affiche quand vous y arrivez effectivement. La 3D temps réel demande bien évidemment beaucoup de puissance de la part des processeurs, car les calculs sont nombreux et incessants.

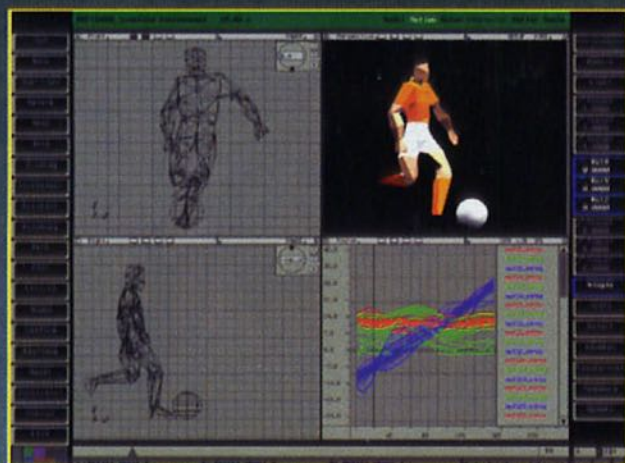
• **LE MAPPAGE DE TEXTURE** est l'opération qui fait la différence, au niveau visuel, entre un Virtua Racing et un Daytona USA. Dans le premier, les surfaces des objets sont "coloriées" tandis que, dans le second, les développeurs ont apposé une texture sur les formes en 3D. Imaginez que, pour mapper un cube, vous preniez une nappe à fleurs (texture) que vous apposez pour qu'elle épouse les contours de l'objet: vous obtiendrez un cube mappé avec des fleurs partout...

## Des joueurs plus vrais que nature

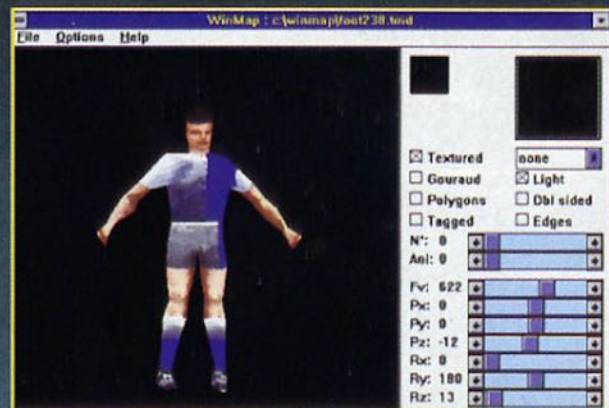
Tout d'abord, on filme des joueurs professionnels sur lesquels on a placé des petits capteurs aux endroits stratégiques de leur corps. Des caméras à infrarouges filment les positions des capteurs puis ces images sont digitalisées à 100 images/seconde. C'est comme cela que l'on récupère les données de tous les mouvements effectués au cours d'un véritable match de football. Ces données sont ensuite appliquées sur un squelette de footballeur (virtuel, je vous rassure...) en 3D puis sont reliées. On obtient ainsi une animation réaliste de 25 images/seconde (en Pal et 30 images/seconde en NTSC)! Il s'agit ensuite de mapper ces beaux athlètes. La Motion Capture permet donc une simulation très réaliste, avec l'animation simultanée de 22 joueurs en 3D vus sous plusieurs angles. Par ailleurs, l'enveloppe de ces joueurs n'a pas de trous aux articulations comme c'était le cas dans les jeux précédents: ils ont tous fait l'objet d'un mapping complet qui les rend plus vrais que nature.



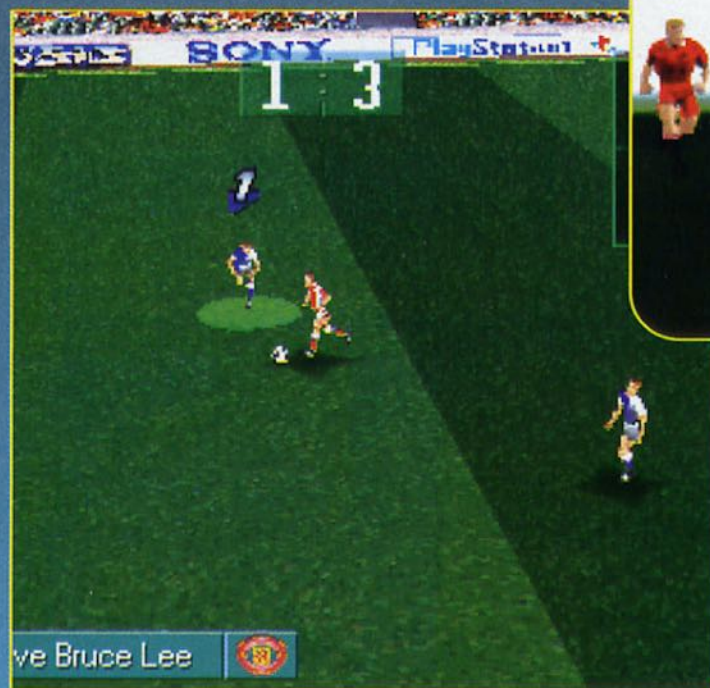
Le squelette 3D est créé d'après les points (ou données) des capteurs. Puis ces points sont reliés, de manière à former la silhouette.



Reconstruction du personnage avec une enveloppe polygonale classique.



Le personnage est mappé ici de façon basique pour une séquence d'animation précalculée.

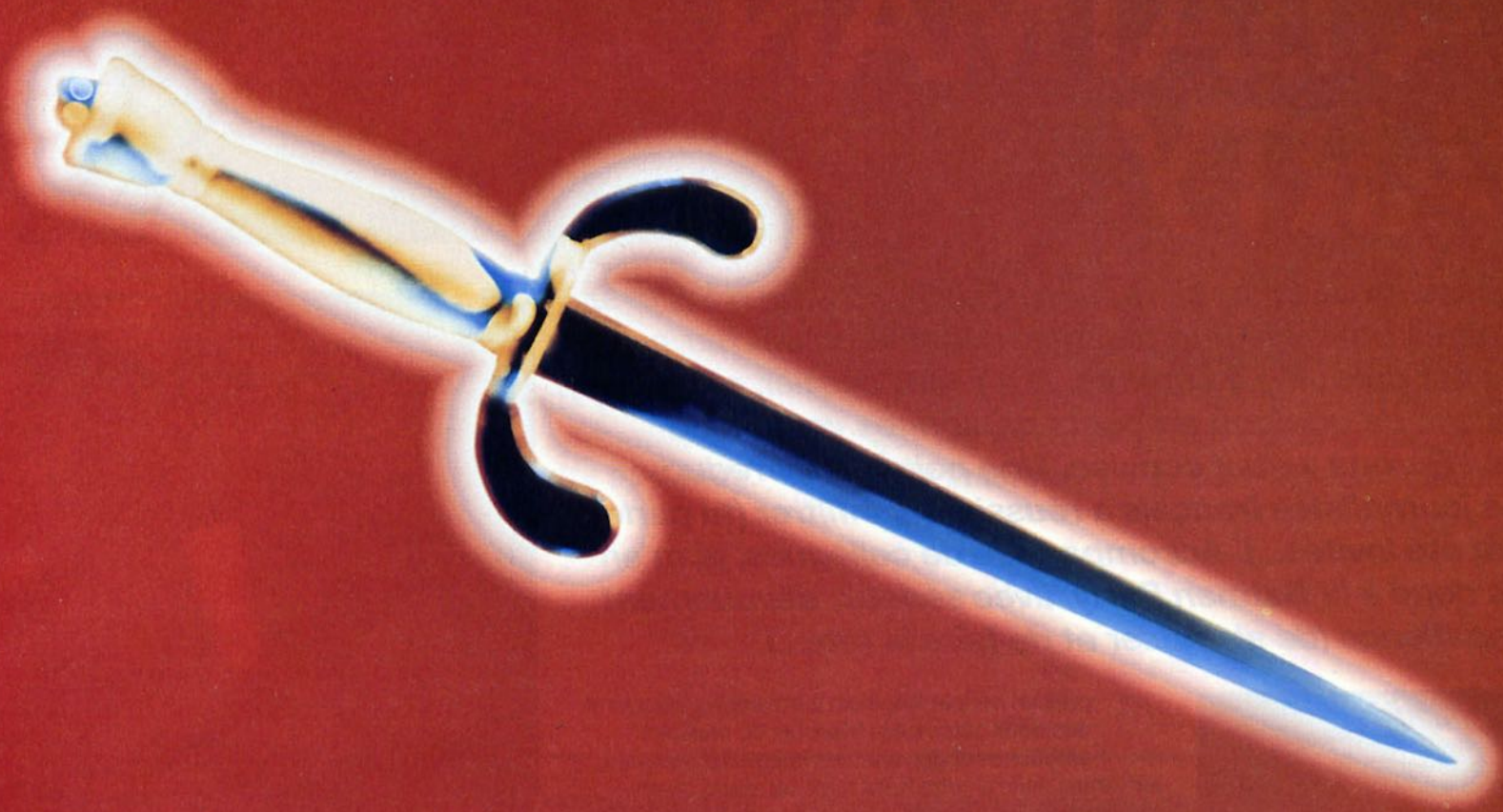


Trois types de course simultanés.



Reprise de volée.





Tu sais manipuler le métal ?

SEGA



# LA BATMAN PARTY



A l'occasion de la sortie du film et du jeu *Batman Forever*, Acclaim a organisé une gigantesque fête en cet honneur. Elle s'est déroulée à Londres, le 4 juillet dernier, et la bagatelle de quelque six cents personnes venues de toute l'Europe y était conviée. Une poignée d'irréductibles journalistes français a réussi à s'y infiltrer (tu parles, ils ont été invités...). Accompagnée de collègues, je m'en allais donc à la *Batman Party*, avec sérieux, dévouement et impatience (de s'amuser et de faire la fête...).



L'entrée de la party, sous l'enseigne de la "Warner Bros Studio Store".



Dans la vitrine, les costumes de Batman et de Robin sont exposés pour le plus grand plaisir de tous.



Ne sont-ils pas mignons, ces serveurs déguisés en Riddler?

Après un périple inhumain à travers les aéroports des deux côtés de la Manche, de multiples embûches et des attentes interminables, nous arrivâmes enfin à notre hôtel avec un retard de plusieurs heures. A 18 h 30, le film "Batman Forever" était projeté en avant-première dans une grande salle de la capitale britannique, projection suivie, à 21 heures, d'une méga-Bat-fête.

Cette Bat-Party se déroulait dans une grande boutique dédiée aux héros de la Warner. Pour l'événement, elle avait été spécialement aménagée, réservant de larges espaces à thèmes. Boissons et petits fours à volonté, musique, ivresse et danse à n'en plus finir, ce fut une Bat-folie jusqu'au bout de la nuit. Le lendemain, après une longue nuit sans sommeil (ou si peu...), une visite à Thorpe Park, un petit parc de loisirs situé dans la banlieue de Londres, s'imposait, afin de tester l'attraction de "Batman Forever": vous pourrez y découvrir un dôme abritant un écran hémisphérique, sur lequel seront projetés des films spécialement conçus pour l'occasion, avec effets spéciaux à la clé. Après ce séjour mouvementé, nous voici sur le chemin du retour. Lessivés, liquidés, fatigués mais ravis, c'est ainsi que nous avons quitté le sol anglais pour regagner les côtes françaises. Merci Acclaim.



L'attraction de "Batman Forever" à Thorpe Park.

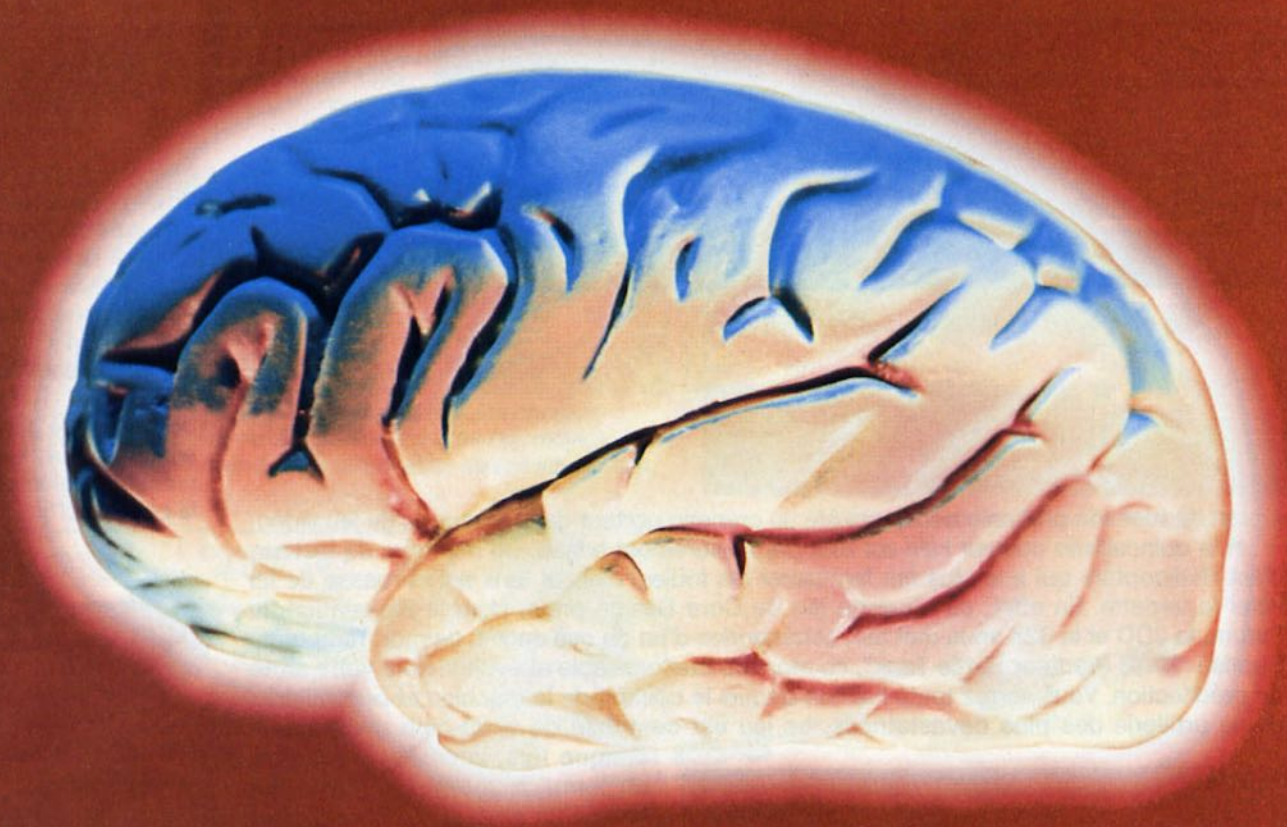


On pouvait trouver plusieurs bornes du jeu *Batman Forever* dispersées dans la salle. Malheureusement, la version proposée n'était pas encore achevée.



Batman a bien voulu poser à mes côtés. J'en suis encore tout émue.

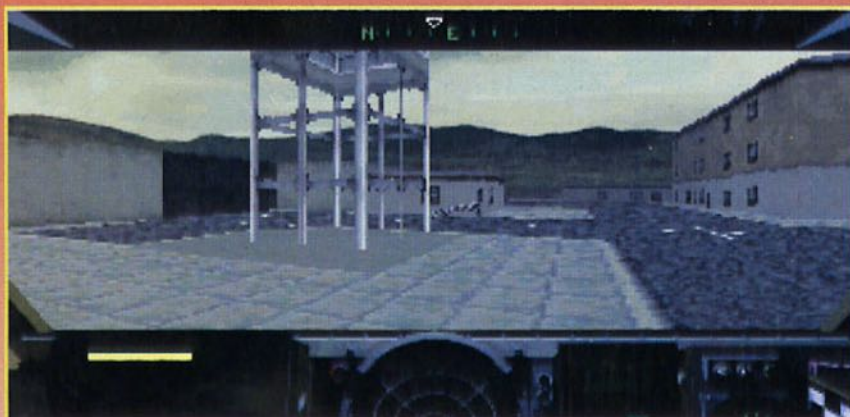




*Aussi bien que le mental ?*

**SEGA**





Le calme avant la tempête... Il va falloir explorer tous les recoins des bases pour trouver de quoi blaster!

**CORE DESIGN/3DO-32X-PS-SATURN**  
**SIMULATION DE TANK**  
octobre

## LA DREAM TEAM

Vous n'incarnez aucun de ces combattants (sauf en mode 2 joueurs pour Playstation, grâce au câble Link), mais ils vous seront d'une grande aide en vous prodiguant des conseils ou, dans le cas de 9-1-1, en balançant des pluies de bombes sur vos ennemis. "Jus' kee' da' peace, man!" ("seulement préserver la paix, mec!").



D-Tour.



Earshot.



Dogg-Tagg.



9-1-1.

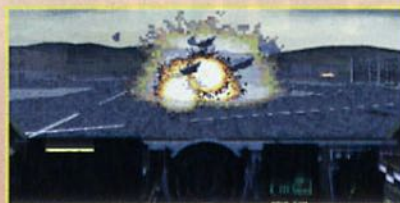


Props.

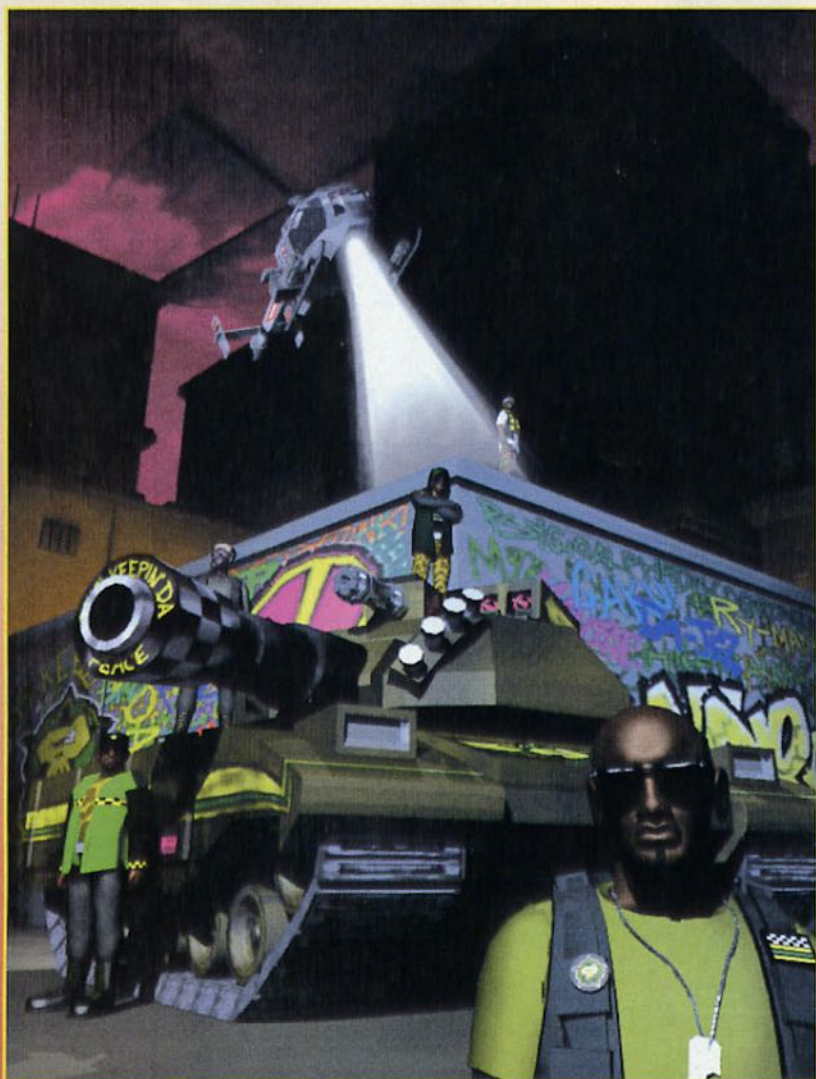
# Shellshock

L'art de tuer son prochain a toujours été un créneau porteur dans le monde du jeu vidéo, et la quincaillerie couleur kaki est tout particulièrement prisée. De mémoire de testeur, c'est l'hélicoptère qui a le plus fait fantasmer les foules, mais le tank est en passe de lui voler la vedette. En effet, ce nouveau jeu de Core Design prévu pour la Playstation, la Saturn, la 3DO et la 32X vous met aux commandes d'un de ces engins de mort rampants. Baptisé "M-13 Predator Battle Tank", ce monstre customisable et évolutif sera votre arme de prédilection. Vous verrez toute l'action depuis le cockpit de la machine et bénéficierez d'une artillerie des plus dévastatrices. Le jeu est composé de vingt-cinq missions. A

chaque fois, vous devrez mettre un terme à une guerre civile qui ravage un secteur. C'est tout pour le scénario puisque vous ne saurez rien de votre passé, ni rien de celui de votre équipe. Vous composez une bande de joyeux mercenaires, point à la ligne. Des types du genre des "onze salopards", militaires jusqu'au bout des neurones, franchement pas bavards... On tire d'abord et on se pose des questions ensuite?



Voilà ce que donnent 240 mm de canon quand on sait s'en servir...



Une des images de l'introduction du jeu, entièrement réalisé sous Silicon Graphics.

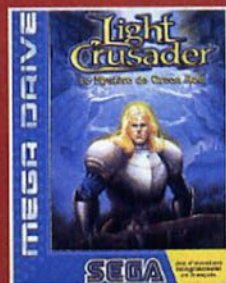




C'est bien... Mais est-ce suffisant pour élucider le Mystère de Green Rod ?

## Light Crusader

Tu es prêt à affronter des hordes de créatures redoutables ? A résoudre des énigmes diaboliques ? Mais ne crois surtout pas que cela soit suffisant pour élucider le mystère des disparus de Green Rod. Les multiples donjons de Light Crusader regorgent de périls et de pièges



démoniaques qui te demanderont courage et ténacité. Maintenant la question est de savoir si tu seras à la hauteur...

Light Crusader, le nouveau jeu d'aventure disponible sur Megadrive. Astuces, infos, cadeaux : La ligne Sega 36-68-01-10\* et le Minitel 3615 Sega\*\*

# SEGA

C'est plus fort que toi

Offert avec Light Crusader  
le guide stratégique des jeux  
d'aventure sur Megadrive.



# PREVIEWS

# NINTENDO...NINTENDO...NIN

# Killer Instinct



NINTENDO/SNIN  
BASTON  
octobre

*Faites chauffer les paddles. En octobre, l'adaptation du jeu de baston le plus technique du monde débarque sur Super Nintendo. Véritable mythe des salles d'arcade, Killer Instinct est vénéré par les pros et fait le désespoir des débutants. Jamais encore on n'avait vu un système de jeu aussi complet. Etes-vous prêt pour le combat de votre vie?*

On peut considérer Killer Instinct comme l'aboutissement du système de jeu inventé pour Street Fighter II. Le principe de base est assez simple: deux combattants s'affrontent, généralement à mains nues, en utilisant une panoplie variée de coups normaux et de coups spéciaux. Ces derniers, plus spectaculaires et plus puissants, nécessitent une manipulation spéciale au paddle (d'où leur appellation). Killer Instinct va plus loin. Rare Software, à qui l'on doit déjà Donkey Kong Country, a développé un système complexe d'enchaînements avec, en prime, des coups mortels et des Finishes inspirés de Mortal Kombat. Mais Killer Instinct frappe encore plus fort...

## Les Combos ou l'art d'enchaîner

La force de Killer Instinct tient à la qualité et à la complexité de ses Combos. Le principe des Combos n'est pas nouveau, on le retrouve dans des jeux comme Super Street Fighter II Turbo et Darkstalkers en arcade (merci Capcom). Un Combo est un enchaînement de coups spéciaux, normaux, ou même les deux; impossible à parer après la



En grand professionnel, TJ Combo recourt à la savante technique du coup de pied au cul.



Sabrewulf peut réaliser des enchaînements franchement meurtriers avec ses griffes.



Spinal se téléporte comme le font certains personnages de la série des Mortal Kombat.



ct



Dans le registre du pic à glace, Gladius bat Sharon Stone à plate couture.



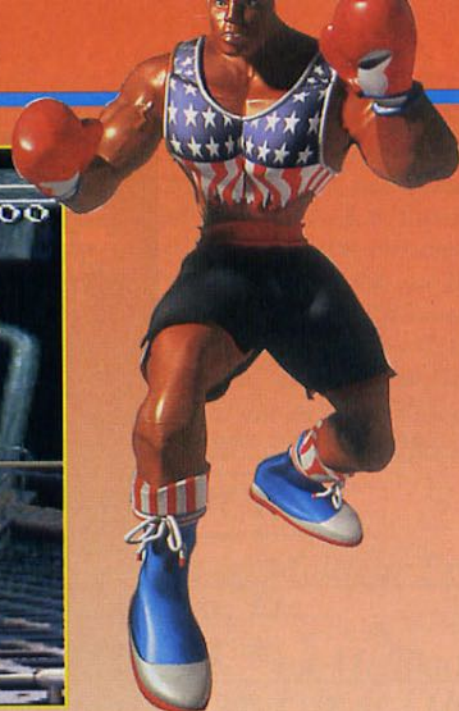
Spinal est un des dix personnages de Killer Instinct à se battre avec une arme.



Même s'il met des gants, TJ Combo est un gros tueur.



On a rarement vu des graphismes aussi somptueux sur SNIN.



PREVIEWS

première attaque. Alors que, d'habitude, les enchaînements vont jusqu'à dix coups, comme dans *Mortal Kombat III* par exemple, *Killer Instinct* culmine jusqu'à quarante ou cinquante coups! Cependant, il faut nuancer les chiffres. D'une part, un enchaînement d'une quinzaine de coups ne vide pas toute la barre d'énergie d'un adversaire. D'autre part, les plus gros Combos sont destinés à achever l'ennemi avec panache, et ne sont donc réalisables que lorsque sa jauge de vie est déjà suffisamment basse. Ne vous inquiétez cependant pas, la jouabilité de *Killer Instinct* est finement pensée, malgré l'incroyable impression de puissance que ce jeu dégage.

### Faire du neuf avec du vieux

Parallèlement au développement des Combos, Rare Software a introduit de petites innovations pour équilibrer mais aussi pimenter les combats. Par exemple, comme les Combos ne peuvent être parés "normalement" après le premier coup, il existe des mouvements appelés Combo Breakers. Ils s'exécutent comme des coups spéciaux et procurent en plus de nouveaux pouvoirs au combattant qui les réalise. Il peut alors effectuer des Shadow Combos (comme dans *SF II Turbo*), plus dévastateurs que les Combos de base. Il existe aussi des Turbo Combos, des Humiliations, des No Mercy, des Air Juggle, des Retaliation Moves, autant de termes nébuleux qui vous seront expliqués en détail dans le test le mois prochain. Les pros découvriront avec plaisir que tous les éléments du jeu d'arcade ont été conservés et il existe, paraît-il, des mouvements supplémentaires. En prime, *Killer Instinct* sera vendu avec le CD de la musique du jeu, et ce, sans augmentation du prix. Merci Nintendo!







Cinder apporte une touche féminine au jeu. Ici, elle s'est transformée en panthère.



Jago est, avec TJ Combo et Cinder, l'un des personnages les plus "humains" du jeu.



Pour ne pas vous emmêler les pinceaux, vous pouvez choisir huit couleurs différentes pour votre perso.



Riptor semble tout droit échappé de Primal Rage... ou d'un zoo du Jura.



Glacius est une version body-buildée du T1000 de Terminator 2.

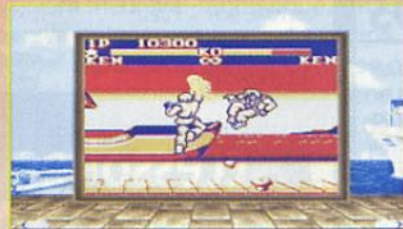


# Street Fighter II

NINTENDO/GB-SGB  
BASTON  
octobre



Bison exécute sa torpille alors que Chun Li s'apprête à faire l'hélicoptère. Lequel sera le plus rapide?



La taille des sprites implique quelques ralentissements et une animation légèrement saccadée.



Voici les neuf personnages, ainsi que certains des lieux où ils combattront.



Les décors originaux servent de contour à la version SGB et correspondent au lieu visité.

# Power Rangers The Movie

BANDAI/SNIN-GB  
BEAT'EM ALL  
octobre

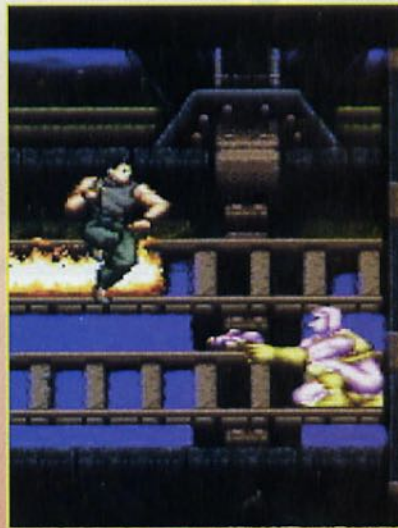
Depuis le temps que la série passe chez Dorothée, vous connaissez par cœur l'équipe des Power Rangers! Ces cinq adolescents, Billy, Kimberly, Tommy, Tonya, Adam et Rocky, se sont unis pour combattre les forces du Mal. Dès que le Malin menace, nos lycéens se transforment en super-héros pour défendre leur planète. Cette fois-ci, ils combattent l'infamie machine d'Ivan Ooze dans un scénario très fidèle au film qui vient de sortir. Au début du jeu, les six membres de l'équipe ont perdu tous leurs pouvoirs, leur base est détruite et Zordon est entre la vie et la mort. Mais au cours d'un voyage sur la planète Caldron, ils découvrent la force Ninja, et donc le moyen d'anéantir Ivan Ooze. Un mode 2 joueurs simultanés et sept niveaux de baston sont au programme de nos six ados, dotés chacun de quelques coups spéciaux en plus de leur frappe de base. Sur GB, l'histoire est la même mais le joueur choisit son niveau parmi les six proposés avant de sélectionner son combattant. Un mot de passe achève chacun des niveaux.



Le personnage évolue sur deux plans par niveau.



Le scrolling horizontal s'arrête tant qu'il y a des ennemis à battre. Classique.



Chacun des six ados use de coups spéciaux d'attaque.



Sur GB, la couleur du personnage correspond à celle du niveau!





# Super Nintendo

## → SUPER GAME BOY

299 F

ACTRAISER 2	299,00	LE LIVRE DE LA JUNGLE	299,00
ADAMS FAMILY VALUE	399,00	LE RETOUR DU JEDI	299,00
BATMAN ET ROBIN	299,00	MANCHESTER UNITED FOOTBALL	399,00
BATMAN FOR EVER	449,00	NBA JAM T.E	299,00
BLACK HAWK	299,00	NFL QUARTERBACK 95	299,00
DIRT RACER	399,00	NIGEL MANSEL INDY	299,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME CARNAGE	489,00	OBELIX	495,00
DONKEY KONG COUNTRY	449,00	PSG SOCCER	249,00
EARTH WORM JIM	399,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FIREMEN	399,00	SUPER TURRICAN 2	399,00
HAGANE	449,00	SPIDERMAN TV	299,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	STAR GATE	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	STREET RACER	299,00
JUNGLE STRIKE	369,00	STROUMPFS	249,00
JUDGE DREDD	399,00	THEME PARK	399,00
JUSTICE LEAGUE	399,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	249,00
KILLER INSTINCT	TEL	WARLOCK	249,00

**Genial !!!**

- NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F → AVEC UN JEU ACHETE : 49 F
- AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
- NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F



## Promos

<b>MICKEYMANIA</b>	199,00	MICRO MACHINES	199,00
BUBSY	199,00	MORTAL KOMBAT	149,00
CANNON FODER	199,00	<b>SUPER BOMBERMAN 2</b>	199,00
CLAYMATE	99,00	NBA JAM TE	299,00
DAFFY DUCK	99,00	PIRATE OF DARK WATER	99,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00	PSG SOCCER	199,00
DOUBLE DRAGON	149,00	RISE OF THE ROBOT	149,00
DRAGON	149,00	ROBOCOP US TERMINATOR	199,00
EQUINOX	199,00	SHAQ FU	149,00
F1 POLE POSITION	199,00	SMASH TENNIS	199,00
FLASH BACK	199,00	STARWING	99,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	SUPER INDIANA JONES	199,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER KICK OFF	129,00
JIMMY CONNORS	149,00	SUPER R TYPE	99,00
JOHN MADDEN 95	199,00	SUPER PUNCH OUT	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00	SUPER TENNIS	99,00
LEGEND	199,00	SYNDICATE	199,00
LEMMINGS 2	199,00	TINY TOON	149,00
LORD OF THE RING	199,00	TRUE LIES	249,00
MARIO WORLD	169,00	VORTEX	149,00
MARIO KART	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
MARIO ALL STAR	199,00	WORLD CUP USA 94	199,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	199,00	WWF RAW	299,00
MEGAMAN X	199,00		
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00		

# Megadrive

<b>ALIEN SOLDIER (EUR)</b>	399,00	NBA LIVE 95 (EUR)	249,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	399,00	NFL QUARTERBACK 95	299,00
<b>BATMAN FOR EVER (EUR)</b>	399,00	NHLPA 95 (EUR)	299,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	379,00	PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	299,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	ROAD RASH 3 (EUR)	369,00
ECCO THE DOLPHIN 2	349,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	299,00
FEVER PITCH SOCCER (EUR)	399,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
<b>FIFA SOCCER 95 (EUR)</b>	249,00	SPIDERMAN TV (EUR)	249,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	299,00	SPIROU (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 95	349,00	<b>STAR GATE (EUR)</b>	199,00
<b>JUDGE DREDD (EUR)</b>	349,00	SYNDICATE (EUR)	249,00
<b>JUSTICE LEAGUE (EUR)</b>	349,00	THEME PARK (EUR)	399,00
KICK OFF 3 (EUR)	199,00	<b>TRUE LIES (EUR)</b>	199,00
LA LEGENDE DE THORE (EUR)	399,00	<b>URBAN STRIKE (EUR)</b>	299,00
NBA JAM (EUR)	199,00	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
<b>NBA JAM T.E (EUR)</b>	249,00		

- ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
- AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
- AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETES : GRATUIT
- ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

## PARIS

128, bd Voltaire  
75011 PARIS - M° Voltaire  
Tél : (1) 48 05 42 88

## LILLE

2, rue Faidherbe  
Tél : (16) 20 55 67 43  
44, rue de Béthune  
Tél : (16) 20 57 84 82

# Super NES USA

## → SUPER NES USA

+ Prise péritel + Prise péritel + 1 manette

690 F

BONKERS (MICKEY)	199,00
CHRONO TIGGER	549,00
DOOM	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	495,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	199,00
KILLER INSTINCT	499,00
KING ARTHUR THE KNIGHTS	499,00
OBITUUS	299,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
SAMOURAI SHOWDOWN	449,00
SECRET OF THE STAR	TEL
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	349,00
STUNT RACE FX	249,00
SUPER METROID	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	299,00
TETRIS 2	299,00
ULTIMA FALSE PROPHET	199,00



## Promos

FATAL FURY	149,00
JOHN MADDEN 95	179,00
MEGAMAN SOCCER	149,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
<b>SUPER TURICAN</b>	99,00
<b>VORTEX</b>	149,00
WARIO WOODS	199,00
<b>X ZONE (SUPERSCOPE)</b>	49,00

# Megadrive



## Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	149,00
BALL Z (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	99,00
BLOOD SHOT (EUR)	199,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00
CHAKAN (EUR)	129,00
DRAGON (EUR)	149,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
FIFA SOCCER 95	299,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
LEMINGS 2 (EUR)	199,00
LETAL ENFORCER + PISTOLET (EUR)	199,00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00
MICKEYMANIA (EUR)	199,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	199,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
STAR GATE (EUR)	199,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00

# Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
FRONT MISSION	490,00
NOSFERATU	299,00
RAMNA 1/2 4	199,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00



## Promos

DRAGON BALL Z4	
ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z5	
(AVENTURE)	399,00
FATAL FURY SPECIAL	299,00
RAMNA 1/2 4	199,00
ART OF FIGHTING	149,00
RUSHING BEAT	99,00
RUSHING BEAT SHURA	149,00
SPACE ACE	99,00
SUPER METROID	199,00

# Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU	1290,00
GALACTIC PINBALL	299,00
RED ALARM	299,00
TELEROBEXER	299,00

# Accessoires

- 2 MANETTES SANS FIL PRO6 299 F
- SUPER ADVANTAGE ASCII 249 F
- MANETTE ASCII 99 F
- ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE 395 F
- ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO 129 F
- ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE 199 F

**SUPER GAME MAGE → 379 F**

# Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	79 F
10 à 16	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
T SHIRT	79 F
HERO COLLECTION 3	30 F / sachet
CASQUETTE	59 F
SHORT	99 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F
TRADING CARTE (SACHET DE 12)	50 F

**CASSETTES VIDEO FRANCAISE**

N° 4 à 11 → 129 F

**DRAGON BALL LE FILM → 129 F**

# Sega 32 X

→ SEGA 32X 1190 F

COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
NBA JAM TE	349,00
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
WWF RAW	349,00

## STRASBOURG

6, rue de Noyer  
Tél : (16) 88 22 23 21

## DOUAI

39, rue Saint Jacques  
Tél : (16) 27 97 07 71



## PARIS

128, bd Voltaire  
75011 PARIS - M° Voltaire  
Tél : (1) 48 05 42 88

## LILLE

2, rue Faidherbe  
Tél : (16) 20 55 67 43  
44, rue de Béthune  
Tél : (16) 20 57 84 82

## STRASBOURG

6, rue de Noyer  
Tél : (16) 88 22 23 21

## DOUAI

39, rue Saint Jacques  
Tél : (16) 27 97 07 71

## 3DO

- 3DO PAL FZ10- (Plein écran fonctionne avec tous les jeux)  
+ ALONE IN THE DARK (français) + GEX 2.790 F  
→ 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK 2.990 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANÇAISE)	299,00	PANZER GENERAL	349,00
BURNING SOLDIER	299,00	PEEBLE BEACH GOLF	199,00
CANON FODDER	375,00	PISTOLET	349,00
CORPSE KILLER	299,00	QUARANTINE	299,00
CRIME PATROL	375,00	REBELL ASSAULT	349,00
DEMOLITION MAN	299,00	RETURN FIRE	349,00
DRAGON LORE	375,00	RISE OF THE ROBOT	249,00
ENDLESSY (ADULTES)	279,00	ROAD RASH	349,00
FIFA SOCCER	349,00	SAMPLER 2 10 DEMOS + TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
FLASH BACK	375,00	SAMOURAI SHODOWN	349,00
FLIGHT STICK (POUR SIMULATION)	590,00	SAMPLER 3	79,00
FLYING NIGHTMARE	369,00	SEAL OF PHARAO	375,00
GEX	299,00	SHERLOCK HOLMES	249,00
GRIDDERS	299,00	SHOCK WAVE	349,00
GUARDIAN WAR	249,00	SHOCK WAVE : OP JUMP GATE	279,00
IMMERCENARY	299,00	SLAM AND JAM 95	369,00
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	349,00	SPACE HULK	369,00
JOYPAD 6 BOUTONS	299,00	SPACE PIRATE	369,00
JOYPAD PANASONIC	349,00	STAR BLADE	349,00
HELL	349,00	SUPER STREET FIGHTER 2	375,00
KING DOM : THE FAR REACHES	349,00	SUPREME WARRIOR	375,00
MEGA RACE	299,00	SYNDICATE	375,00
MEGAZONE + DEMO	50,00	THEME PARK	375,00
MICROCOSME	299,00	TOTAL ECLIPSE	299,00
MINTEASER (ADULT)	279,00	TWISTED	99,00
MYST	375,00	VIRTUOSO	375,00
NEED FOR SPEED	349,00	WAY OF THE WARRIOR	199,00
NOVASTORM	349,00	WING COMMANDER 3	369,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	349,00		
OUT OF THIS WORLD	299,00		
PATAANK	299,00		

## Jaguar

- JAGUAR VERSION FRANÇAISE  
+ CIBERMORPH 1290 F  
→ CD JAGUAR TEL

ALIEN VS PREDATOR	449,00	IRON SOLDIER	399,00
BUBSY	399,00	KASUMI NINJA	399,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	299,00	PINBALL FANTASIES	349,00
BURN OUT	449,00	POWER DRIVE	449,00
CANNON FODDER	399,00	SENSIBLE SOCCER	399,00
CHECKERED FLAG II	299,00	SYNDICATE	399,00
CLUB DRIVE	199,00	THEME PARK	449,00
DOUBLE DRAGON 5	349,00	ULTRA VORTEX	449,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	299,00	VAL D'ISERE	399,00
DOOM	449,00	ZOO 2	349,00
FLASH BACK	399,00	MANETTE	299,00
HOVER STRIKE	399,00		

## Play station

- PSX + 1 JEU AU CHOIX  
→ MANETTE 299 F → MEMORY CARD 249 F → ACTION REPLAY 299 F TEL

3X3 EYES	590,00	JOYSTICK	590,00	RAYMAN	499,00
ACE COMBAT	499,00	JUMPING FLASH	499,00	RIDGE RACER	499,00
ACTION REPLAY	299,00	KILEAK THE BLOOD	499,00	SPACE GRIFFON VF	949,00
ARC THE LEO	499,00	KING FIEL II	549,00	STAR BLADE	499,00
BOXER ROAD	499,00	MAGIC BEAT WARRIOR	499,00	STREET FIGHTER REAL BATTLE	499,00
COSMIC RACE	499,00	MANETTE	299,00	TEKKEN	499,00
CRIME CRACKER	499,00	MEMORY CARD	249,00	TOSHINDEN	499,00
DRAGON BALL Z	499,00	METAL JACKET	499,00	TWIN BEE	499,00
FORMATION SOCCER	590,00	NIGHT STRIKER	549,00	TWIN GODDESS	499,00
GOKU DENTSETSU	499,00	PARODIUS	499,00	VAMPIRE	549,00
GUNDAM	549,00	PHILOSOMA	499,00	WINNER ELEVEN	499,00
GUNNER HEAVEN	499,00	RAIDEN PROJECT	499,00	ZERO DIVIDE	590,00

## Nec

- MEMORY CARD 199 F  
→ PC FX 3 990 F

## CD

3 X 3 EYES	349,00
BLOOD GEAR	149,00
BRANDISH	199,00
FATAL FURY SPECIAL (ACARD)	199,00
HYPER WARS	149,00
NEO GENERATION 2	199,00
PANIC BOMBER	249,00
SAILOR MOON COLLECTION	299,00
XAK 3	199,00

## CDI

- CDI 450 + 3 JEUX  
+ CARTE VIDEO  
+ 7TH GUEST 3 590 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS  
PRIX, LISTE SUR DEMANDE

## Mega CD

32X SLAM CITY (EUR)	299,00
32X SUPREME WARRIOR (EUR)	299,00
32X CORPSE KILLER (EUR)	199,00
BATMAN RETURN	99,00
DUNE (EUR)	299,00
KID ON SITE	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00
NBA JAM (EUR)	299,00
NIGHT TRAP (EUR)	399,00
NHL 94	99,00
ROAD RASH (EUR)	399,00
STARBLADE (EUR)	199,00
SUPREME WARRIOR (EUR)	199,00
TERMINATOR (EUR)	99,00

## Saturne

version PAL

- SATURNE VF + VIRTUA FIGHTER 2990 F  
ADAPTEURS POUR JEUX JAPONNAIS 349 F  
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 299 F

BUG (USA)	299,00
CLOCK WORK KNIGHT (EUR)	349,00
CLOCK WORK 2 (JAP)	499,00
DAEDALUS (JAP)	499,00
DAYTONA USA (EUR)	449,00
GRAN CHASER (JAP)	499,00
MYST (USA)	499,00
PANZER DRAGON (EUR)	449,00
PEEBLE BEACH GOLF (EUR)	399,00
SHINOBI (JAP)	499,00
SLAM PUNK (JAP)	549,00
SHINING WISDOM (JAP)	499,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP)	499,00
SUIKO EMBO (JAP)	499,00
VICTORY GOAL (JAP)	399,00
VIRTUA VOLLEY BALL (JAP)	429,00
VIRTUA FIGHTER REMIX (JAP)	449,00
VIEWPOINT (USA)	499,00

## Neo Geo

- TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL,  
SAMOURAI, WORLD HEROES JET,  
ART OF FIGHTING 2 ..... 99 F/U

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	690,00
ART OF FIGHTING	399,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	690,00
FATAL FURY II	399,00
FATAL FURY III	1390,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	690,00
KING OF FIGHTER 95	TEL
SAMOURAI SHODOWN II	690,00
SPINMASTER	399,00
STREET HOOP	790,00
SUPER SIDE KICK 2	690,00
SUPER SIDE KICK 3	1290,00
TOP HUNTER	490,00
VIEW POINT	690,00
WIND JAMMERS	690,00
WORLD HEROES II	399,00
WORLD HEROES II JET	690,00

## Neo Geo CD

- NEO GEO CD + FATAL FURY 3 2990 F

3 COUNT BOUT	399,00
AERO FIGHTER 2	299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	399,00
ALFA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL 2020	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
BURNING FIGHT	299,00
DOUBLE DRAGON	449,00
FATAL FURY SPECIAL	349,00
FATAL FURY 3	449,00
FOOTBALL FRENZY	399,00
GALAXY FIGHT	399,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KING OF FIGHTER 95	449,00
KING OF MONSTER 2	399,00
LAST RESSORT	399,00
MAGICIAN LORD	399,00
MUTATION NATION	449,00
POWER SPIKES 2	399,00
PUZZLE BOBBLE	399,00
ROBO ARMY	399,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SAMOURAI SHODOWN 2	449,00
SAVAGE REIN	449,00
SENGOKU 2	399,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
SUPER SIDEKICK 3	449,00
TOP HUNTER	399,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	399,00
WINDJAMMER	399,00
WORLD HEROES PERFECT	449,00
WORLD HEROES II JET	399,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux : 25 F - consoles & accessoires : cartouches : 40 F - consoles : 90 F)	
TOTAL A PAYER	

\* CEE, DOM-TOM :  
cartouches : 40 F - consoles : 90 F

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 F ☐ Carte Bleue N°

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

Date de validité : .....

Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.





# Doom

*Nombreux sont les guerriers qui, ne redoutant ni l'obscurité des couloirs ni les monstres qui les hantent, continuent de nettoyer les secteurs de Doom. Sans trêve ni repos, récoltant des options et se creusant la tête pour trouver des passages secrets, ces hommes passent leurs nuits sur Doom.*

*Ils connaissent tout du jeu et rêvent déjà devant les images de cette version Super Nintendo qui se révèle la plus rapide des versions consoles jamais sorties.*



Une clef est nécessaire pour sortir du niveau.



La clef rouge ouvre la porte... rouge!



Cette armure redonne tous les points de bouclier.

**Q**ui ne connaît pas le célèbre Doom? Les possesseurs de PC ont nettoyé tous les niveaux de ce jeu il y a environ trois ans et les fans de consoles ont pu le découvrir sur Jaguar et 32X l'année dernière. C'est au tour de la Super Nintendo de nous montrer ses possibilités en accueillant ce jeu mythique d'action, tout en 3D mappée temps réel. Errant dans des couloirs, le flingue à la main, vous dégommez tous les monstres qui surgissent et récupérez leurs munitions en passant sur les corps. Ici et là, des recharges de bouclier, d'énergie et de munitions doivent être ramassées ainsi que des boîtes à pharmacie et de nombreuses armes comme le lance-roquettes, le fusil à pompe à canon scié, la tronçonneuse, le fusil à plasma, les poings américains...

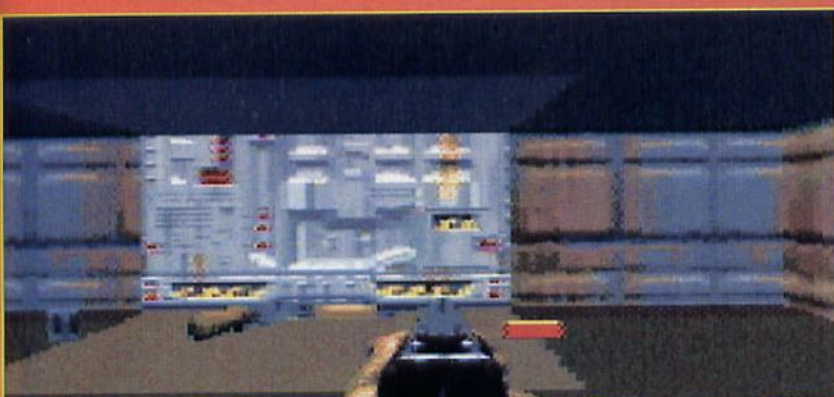
## Le FX2, pour un jeu qui met le turbo

La réalisation sur SNIN ne décevra personne car le jeu est vraiment très rapide – plus rapide que les autres adaptations sur consoles – et la cartouche intègre le rare cheap FX2, qui permet des graphismes en 3D temps réel mais aussi des zooms et des rotations multiples. Les cinq niveaux de difficulté du jeu satisferont les débutants comme les pros, lesquels se dirigeront rapidement dans l'enfer du niveau le plus dur (durée de vie: deux minutes!). Des plans des niveaux et des cartes du monde parcouru permettent au joueur de se repérer dans le dédale des lieux. Il y a en tout trois mondes et donc vingt et un niveaux en tout par niveau de difficulté. Un boss monstrueux vous attend à la fin de chacun des mondes et des statistiques vous indiquent à quel point vous êtes bon tireur et le nombre de passages secrets que vous aurez su découvrir. Un Doom qui promet beaucoup, tellement même que la bataille pour le test sera acharnée à la rédaction!



Trois options à l'écran: énergie, munitions, bouclier.





Au hasard des sombres couloirs, vous ramassez de nouvelles armes. Selon l'ennemi qui vous tombera sur le paletot, vous pourrez ainsi choisir l'arme la plus efficace pour le combattre en la sélectionnant.



OCEAN/SNIN  
À LA DOOM!  
octobre

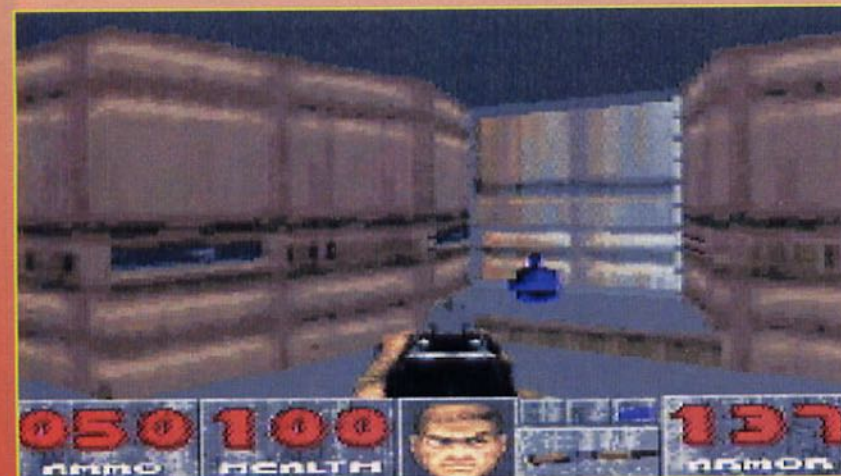
Vu de près, il  
est très laid!



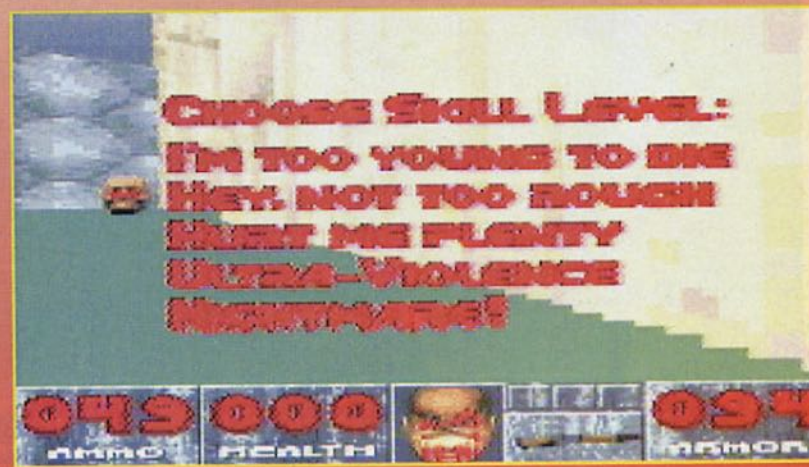
L'Enfer est peuplé de grosses boules rouges meurtrières.



Poussez les murs pour découvrir des passages secrets.



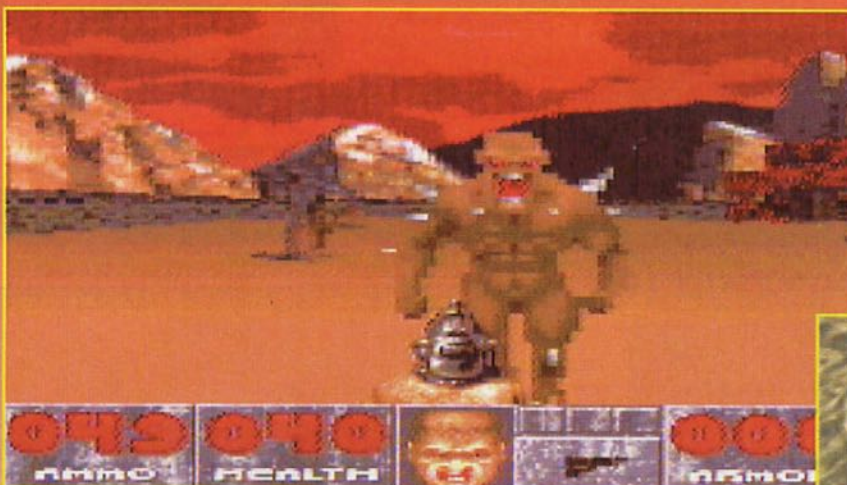
Ce mur dissimule évidemment un passage secret.



CHOOSE SKILL LEVEL:  
I'M TOO YOUNG TO DIE  
HEY, NOT TOO ROUGH  
HUNT ME PLENTY  
ULTRA-VIOLENCE  
NIGHTMARE!

Les cinq niveaux de difficulté du jeu.

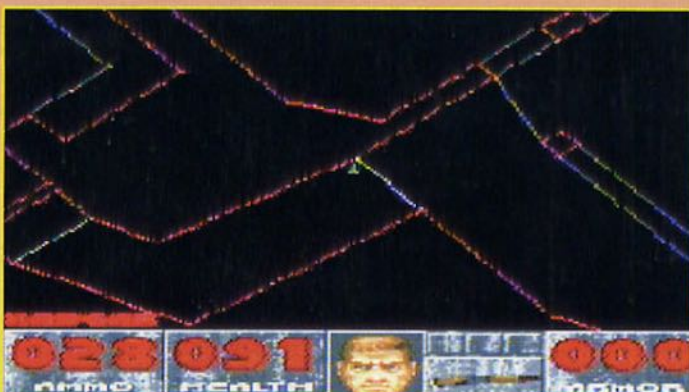




Un endroit réservé uniquement aux gros balèzes.



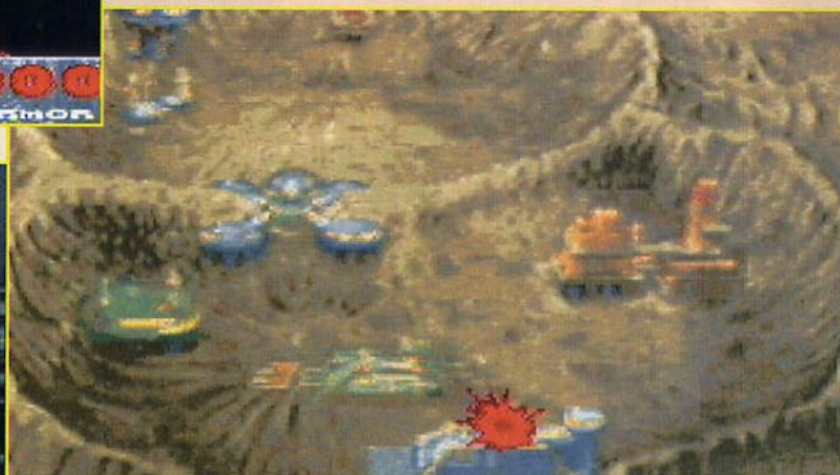
Les statistiques de fin de niveau.



Le plan du niveau peut être zoomé.



Encore un passage secret: ils sont légion.



La carte du monde en cours.



Comment prendre ce One-up?



Il n'y a pas de viseur à l'écran: tirez dans l'axe des ennemis.





**LE 4 OCTOBRE, VOTRE SANG VA SE GLACER.**









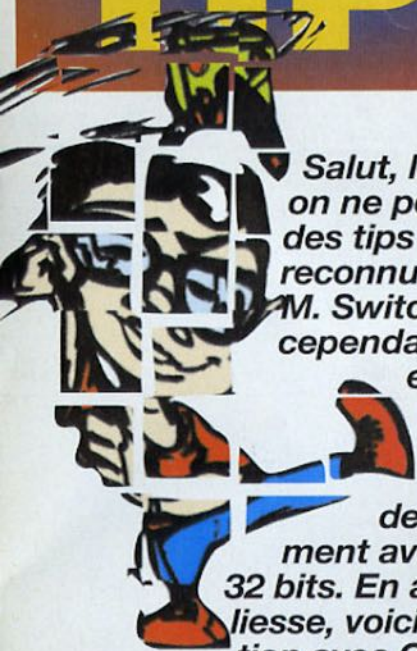
# KILLER INSTINCT

MAINTENANT,  
ON NE JOUE PLUS.

***SUPER NINTENDO***<sup>®</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM



# TIPS



Salut, les mordus! Ce mois-ci, on ne peut pas dire qu'il pleuve des tips (eh oui, vous avez reconnu le bulletin météo de M. Switch...). Rassurez-vous cependant: le meilleur est à venir, et les jeux annoncés laissent présager des jours fastes et radieux, et les prochaines rubriques devraient en profiter pleinement avec le boom prévu des 32 bits. En attendant ces temps de liesse, voici un soupçon de Playstation avec Gunners Heaven, deux gouttes de Super Nintendo avec True Lies et Super Punch Out (Schwarzy et les gros boxeurs), le tout agrémenté d'un nuage de Megadrive, avec Road Rash 3, Titi et Gros Minet et Red Zone. Bon, je vous laisse, j'ai encore des textes à rentrer sur Minitel. Quel taf!

Switch, secrétaire, absentéiste à plein temps

## SNIN/MD

## TRUE LIES

Pour ceux qui aiment les jeux vidéo inspirés de remakes hollywoodiens de films français, avec des milliards de brouzoufs de budget à la clef, il y a True Lies sur SNIN et MD. Ces deux versions sont strictement identiques, avec un Schwarzy "sprité", of course! Or les passwords qui permettent tout un tas de choses (entre autres de tricher) sont également identiques pour les deux versions et leurs effets sont multiples: munitions à gogo, vies infinies, choix du niveau, etc.

### Pour avoir plein de choses en grande quantité

- VIES INFINIES: B, G, L, V, S, End.
- LE PLEIN DE MUNITIONS: B, G, W, P, N, S, End.
- CONTINUÉS INFINIS: B, G, G, R, L, Y, End.



Faites un tour dans les passwords avant de commencer la partie.



Comme vous pouvez le constater, tous ces codes fonctionnent!

### Pour choisir son niveau

- Level 2: B, R, H, F, J, R, P, End.
- Level 3: T, S, N, J, M, L, C, End.
- Level 4: C, Q, L, G, F, N, Z, End.
- Level 5: D, B, Z, J, J, M, y, End.
- Level 6: J, B, Z, N, K, G, N, End.
- Level 7: F, K, P, K, L, H, K, End.
- Level 8: N, M, T, J, S, K, C, End.
- Level 9: K, Y, N, C, R, Y, M, End.

## MD

## RED ZONE

Red Zone est un jeu d'action façon Cannon Fodder, avec le même style de vue et de jouabilité. Quelques-uns d'entre vous l'auront peut-être parcouru de fond en comble. Toujours est-il que je possède un password qui amène le joueur dans un niveau secret, rempli d'astéroïdes.



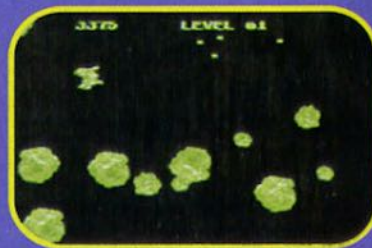
Vous devez rentrer dans les passwords...

### Password pour un niveau secret

A l'endroit des passwords, pressez les boutons suivants:  
C, C, A, C, A, A, C, A, C, A, C.



... inscrire le password ci-dessus.



Et voilà le niveau inconnu!

## PS

## CRIME CRACKERS

Pour ceux qui auraient raté le dernier épisode, j'ai donné dans Consoles+ n° 45 un tip qui donne accès à un Debug Mode. Cette fois, le tip dévoilé permet de visionner sans se fatiguer la séquence animée de fin de jeu. Pour ceux qui ne l'ont pas encore vue, je peux dire qu'elle est plutôt sympa. Notre ami Panda en est complètement fan.

### Pour voir la fin du jeu

Faites: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Select. Lorsque le mot "Animation" apparaît, appuyez sur Start.



C'est ici que le tip doit être effectué.



Une fois le mot "Animation" apparu, appuyez sur Start et préparez-vous à cinq minutes de dessin animé.



En voici un petit aperçu...



# MD

## NBA LIVE 95

Aussi étonnant que cela puisse paraître, il est possible de jouer au golf dans ce jeu de basket. Vous allez me dire: "Où tu vas, là? Ma role-pa, t'es fou, toi. Tu nous as trop pris pour des naïfs!" Mais je me permets d'insister, car, en dépit du bon sens j'en conviens, cette information est tout à fait avérée. Bon, c'est vrai, on ne joue pas vraiment au golf, vous aurez seulement l'opportunité de swinguer, mais avouez que c'est déjà ouf, non?

### Pour jouer au Golf

Sur l'écran de sélection des joueurs, faites Haut. Le mot "Player 1" se change en "Start New". Appuyez sur Start pour accéder à un écran de passwords. Inscrivez "Reflog", validez, et vous serez transporté dans le monde magique du golf.



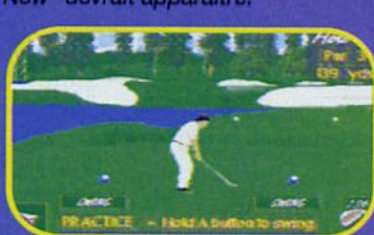
Il faut rentrer dans les options...



... Puis dans les contrôles, et "Start New" devrait apparaître.



Inscrivez "Reflog" dans les passwords.



Ah! Les joies du golf, le swing et la verdure...

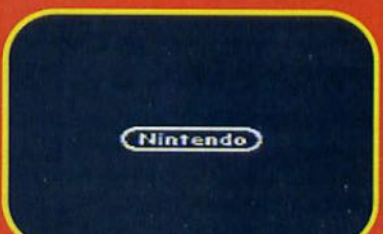
# SNIN

## SUPER PUNCH OUT

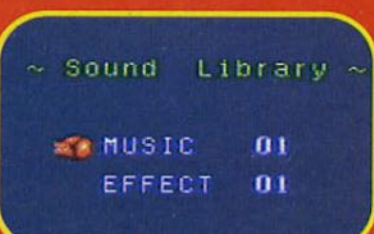
Le jeu de boxe de Nintendo est une petite réussite. Je n'avais guère eu l'occasion d'y jouer auparavant, mais, cette fois, c'est fait et je ne suis vraiment pas déçu. Et pourtant, d'ordinaire, je ne suis pas un amateur de ce genre de jeu. Un petit Sound Test pour un bon p'tit jeu qui fait passer d'agréables moments.

### Pour avoir un Sound Test

Avec la deuxième manette, à l'apparition du sigle Nintendo, faites Select. Maintenez appuyé, puis faites L et R. Quand le sigle n'est plus apparent, relâchez Select. Le Sound Test s'affiche.



Eh oui, même si l'écran est singulièrement vide, c'est ici qu'il faut assurer.



Et voilà, à vous les somptueuses mélodies et les doux bruitages de ce gentil jeu de boxe.

Pour 2 Jeux achetés,  
10% de remise (sur le  
moins cher).  
Chaque semaine, un  
client sera remboursé  
de ses achats

# CONSOLE GAMES

Choisissez votre  
Console + 1 jeu  
PSX, SATURN,  
NEO CD ou 3DO  
au prix de : 2990 F

VPC : CONSOLES GAMES -153,rue E. Gruyelle  
62110 HENIN-BEAUMONT - Tél : 21 76 23 26  
102 Bis, Route de Lille- 62300 LENS -  
Tél : 21 67 48 10

NEUF-OCASION-REPRISES  
POUR COMMANDER TEL AU  
21 76 23 26  
( Paris, faire le 16)

SUPER NES	neuf	occasse	reprise	MEGADRIVE	neuf	occasse	reprise
Console 50/60 hz	849	590	400	Console +Jeu	590	390	300
International Soccer	398	290	200	MK2	190	150	100
NBA TE	299	250	150	Eternal Champion	90		
MK2	299	250	150	NBA TE	290	200	150
Super Turicane 2	398	300	200	Street Racer	375	290	200
Illusion of Time	429	300	200	Theme Park	375	290	200
Adams Values	429	300	200	Megman	375	290	200
Secret of Mana	429	300	200	Alien Soldier	375	290	200
Shaq Fu	149	90	50	Fifa 95	249	190	100
Killer Instinct	TEL	TEL		Speedy Gonzales	375	190	100
Theme Park	398	300	200	Soleil	375	290	200
Hagane	398	300	200	Thor	359	250	150
Fatal Fury Special	398	290	200	Shaq Fu	149	100	50
DBZ 3	299	200	100	Land's Talker	389	290	200
Bomberman 2	149	TEL	50	NBA Live 95	249	190	100
Fievel Gowest	190	TEL	TEL	Yoyu Akusho 2	389	290	200

PSX	neuf	occasse	reprise	SATURN	neuf	occasse	reprise
Dragon Ball Z	499	390	300	Daytona USA	349	290	200
Philosoma	499	390	300	Virtua Fighter	499	390	300
Ark the Lad	499	390	300	Rayman	499	391	300
Ace Combat	499	390	300	Blue Seed	499	390	300
Hyper Soccer	499	390	300	Shin Shinobix	499	350	250
Dark Stalker	499	390	300	J League Soccer	499	390	300
Gundam	499	390	300	Rygiord Saga	499	390	300
Rayman	499	390	300	X Men	499	390	300
Tekken	499	390	300	Darkstalker	499	390	300
X Men	499	390	300	Feda	499	390	300
Boxer Road	499	390	300	Pinball	499	390	300
Mortal Kombat 3	499	390	300	Grand Chaser	499	390	300
Toku Denstu	390	TEL	TEL	Base Ball	499	390	300
Memory Card	235	TEL	TEL	Memory Card	299	TEL	TEL
Joystick	290	TEL	TEL	Joypad	290	TEL	TEL

3 DO	neuf	occasse	reprise	JAGUAR	neuf	occasse	reprise
Street Fighter 2	349	250	150	Console + Jeu	1390	990	800
Need for Speed	349	250	150	Rayman	398	290	200
Hell	279	200	100	Fight For Live	398	290	200
Wing Commander 3	349	250	150	Hover Strike	290	200	100
Gex	349	250	150	Alien VS Predator	398	290	200
Doom	349	250	150	Doom	349	250	150
Siam and Jam	349	250	150	Theme Park	398	290	200
Lost Eden	349	250	150	Power Drive	398	290	200
Creature Shock	349	250	150	Iron Soldier	398	290	200
Joypad 6 Boutons	149	TEL	TEL	Autres Titres, à partir	190	TEL	TEL

NEO GEO	neuf	occasse	reprise	NEO CD	neuf	occasse	reprise
Console + Jeu	1390	890	700	FF3	390	290	200
King of Fighter 94	1790	TEL	TEL	Savage Raign	390	290	200
Samourai 2	690	TEL	TEL	Side Kiks3	390	290	200
of 2	990	690	400	Double Dragon	390	290	200
Fatal Fury 3	1290	990	700	Side Kiks 1	290	190	100
Double Dragon	1290	990	700	Burning Fight	290	190	100
Side Kiks 3	1290	990	700	Wingamer	349	250	150
Savage Raign	1290	990	700	Trash Rally	290	200	100
World Heroes Perfect	1290	990	700	Palstar	390	290	200
Palstar	1290	990	700	World Heroes Perfect	390	290	200

### GOODIES

Mangas ..... à partir de 30 F  
K7 Vidéo ..... 129 F  
Figurines ..... 79 F

### ENVOI COLISSIMO 48 Heures

Jeu : 20 F, Console : 50 F  
CRBT : 30 F

Règlement : CB, chèque, CRBT



# TIPS

PS

## GUNNERS HEAVEN

Sorti depuis un bon bout de temps en import, ce titre doit être actuellement disponible dans sa version officielle, et, si ce n'est pas encore fait, ce ne saurait tarder. Tous les "gunners" qui suivent assidûment l'évolution du marché de l'import américain et japonais objecteront sans doute que ces tips ne sont pas neufs, mais il faut savoir que la majorité d'entre vous préfère les tips officiels. Voilà donc la raison de ce "retard". En tout cas, les fans d'action vont pouvoir jouer avec des avantages non négligeables.

### Pour avoir accès au Secret Code

Laissez se dérouler la démo du jeu, puis, au moment où "Push Start" clignote, appuyez simultanément et maintenez la pression sur: L1, L2, R1, R2 et Select. Si le tip ne marche pas du premier coup, n'hésitez pas à recommencer la manipulation plusieurs fois de suite.



C'est ici qu'il faut effectuer le tip.



Si c'est réussi, le Secret Code devrait apparaître, suivi de deux "A".

### Pour avoir le Weapon Power à 999

Remplacez "AA" par "SS".



Et voilà, ça cartonne!

### Pour jouer avec un gros personnage

Remplacez "AA" par "QB".

Attention, le fait que vous soyez plus gros n'augmente pas vos capacités.



### Pour jouer avec un petit personnage

Remplacez "AA" par "CM".

Cette fois, je vous rassure: le fait de rapetisser ne diminue en rien vos capacités.



### Pour avoir neuf méga-bombes

Remplacez "AA" par "YI".

Avec toutes ces bombes, vous allez obtenir l'effet d'un Switch qui s'énervé, c'est-à-dire un effet dévastateur.



### Pour n'avoir qu'un seul point d'énergie

Remplacez "AA" par "TY".

Cette astuce accroît la difficulté du jeu - pour les surdoués du paddle uniquement. Vous n'avez plus droit à l'erreur!

### Pour choisir son niveau

Remplacez "AA" par:

- NIVEAU 2: "MA" (10)
- NIVEAU 3: "UT" (11)

- NIVEAU 4: "RH" (12)
- NIVEAU 5: "MK" (13)
- NIVEAU 6: "HT" (14)

*Tu es coincé, tu craques,  
tu t'énerves?*

**Tape  
3615 TCPLUS**

ou appelle le

**36 68 00 64**

*pour joindre l'équipe de  
Consoles+ en direct.*



# TITI ET GROS MINET

## Pour avoir du temps en rabe

## Pour faire le plein d'énergie

### Pour avoir plus de points

## Pour être invincible temporairement

**Le seul  
l'unique  
le vrai !**

219 Fla. mn

\*2.19 Fl/min

# 3675

## Consolplus

Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

## JEUX SUPER NINTENDO

THEME PARK (VF)	<b>399 F + 0</b>
WILD GUNS (VF)	<b>399 F + 0</b>
ARTHUR KNIGHT JUST (US)	<b>479 F + 0</b>
TINTIN AU TIBET (VF)	<b>449 F + 0</b>
PRIMAL RAGE (VF)	<b>449 F + 0</b>
ASTERIX OBELIX (VF)	<b>449 F + 0</b>

## JEUX MEGADRIVE

LIGHT CRUSADER	395 F + 0 F
TOTAL FOOTBALL	395 F + 0 F
BATMAN ET ROBIN	395 F + 0 F
SAMPRAS 96	395 F + 0 F

## NOUVEAUTES 3 DO

DRUG WARS	395 F + 0
FLYING NIGHTMARE	395 F + 0
DOOM	395 F + 0
DAEDALUS ENCOUNTER	395 F + 0
PRIMAL RAGE	395 F + 0
ALONE IN THE DARK 2	395 F + 0
SPACE HULK	395 F + 0

TOUTES LES CONSOLES D OCCASION  
A DES PRIX DELIRE !!!

**FRANK S. DE**  
(continued from page 1)

MEGADRIPE + 1 pad à partir de	<b>299 F + 0 F</b>
S.NINTENDO + 1 pad à partir de	<b>349 F + 0 F</b>
MEGA CD + 1 jeu à partir de	<b>790 F + 0 F</b>
JAGUAR + 1 jeu + 1 pad à partir de	<b>790 F + 0 F</b>
NEO GEO + 1 pad à partir de	<b>790 F + 0 F</b>
3 DO FZ + 1 jeu + 1 pad à partir de	<b>1690 F + 0 F</b>
NEO GEO CD + 1 jeu + 2 pads à partir de	<b>1990 F + 0 F</b>

## ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE **70/150 F**  
JEUX S. NINTENDO **100/200 F**

## INCROYABLE !!!

♦ PSX FRANÇAISE 2099 F  
 ♦ PSX MULTISTANDARD 2499F  
 JEUX US / JAPON / FRANCE

**MEGA CHOIX DE JEUX D'OCCASION**

**TOUT EST TROUVABLE  
POUR CONNAITRE LES  
DISPONIBILITES CONTACTE-  
NOUS ON A TOUT !**

**Les frais de port : c'est nul !**

\* à partir de 100 Francs d'achat

Franc

**3615**  
**Consolplus**

**Depuis 4 ans déjà ...**  
**petits prix + port gratuit**

## Les moins chers de France

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

**A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDE**

TITRES	PRIX	CONSOLES	PR
FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F			TOTAL

COORDONNÉES		REGLEMENT	
Nom : .....		<input type="checkbox"/> CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :	
Prénom : .....		<input type="checkbox"/> CARTE BANCAIRE	.....
adresse : .....		Expire fin	.....
.....			
Ville : .....		<input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)	
Code Postal	.....		

JP 45

**TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES  
AU MAGASIN *GAME'S* 7 Bd Kennedy - 06800  
CAGNES/MER - Tél. 92 02 06 04 - FAX 93 20 97**





# RG VEDA

Les éditions Tonkam récidivent dans le manga avec un nouveau titre, "RG Veda". Il s'agit d'une aventure assez ésotérique qui ne vous laissera pas indifférent. Retenez bien le nom d'équipe de ses auteurs: Clamp.



Voici la couverture.



A moitié Shôjo, "RG Veda" bénéficie d'une mise en page assez complexe, qui est assez typique du style de Clamp.



Au premier plan, Ashura, aux traits féminins, accompagné de son mentor, Yashua-O...



Au début de chaque chapitre, il y a une illustration d'ouverture... comme dans tous les mangas.

## L'UNION FAIT LA FORCE

Sous le pseudonyme de Clamp se cache un groupe de quatre dessinatrices et scénaristes qui réalisent leurs mangas en équipe, le rôle de chacune étant clairement établi. Elles ne font pas que du Shôjo et ont à leur actif quelques titres superbes, comme "Tokyo Babylon" ou encore "X". Pour plus de renseignements, allez donc jeter un œil dans l'encyclopédie qui vous est livrée en supplément.



# DRAGON PINK

*Le premier volet de la série des "Dragon Pink" sort déjà en version sous-titrée en français. Pourtant, c'est une série très récente puisque le second épisode vient à peine de sortir au Japon!*

"Dragon Pink" met en scène un petit groupe d'aventuriers – à la "Lodoss" – dans un univers médiéval-fantastique. Chacun est doté de caractéristiques différentes: on trouve un guerrier, une magicienne... et surtout Pink, une très belle femme à l'allure féline! Dans cette série d'OAV, les combats sont agrémentés de scènes érotiques où l'on découvre les héroïnes au sens propre du terme. Malheureusement pour elles, les ennemis se révèlent très avides de les connaître intimement. Les personnages sont joliment dessinés, et l'animation honorable. Un OAV sympa qui mêle érotisme et action: de l'érotic-fantasy, en quelque sorte...



Tout le groupe s'unit pour éliminer cet énorme dragon vert!



La magicienne du groupe est à son tour ensorcelée.



Pink, charmante, est la compagne d'un guerrier.

## OU TROUVER "DRAGON PINK"?

Vous ne trouverez pas forcément la cassette contenant des séquences érotiques en grande distribution. Pour vous la procurer à coup sûr, commandez-la à Katsumi (22, rue Titon, 75011 Paris), ou sur Minitel (3615 KATSUMI).



Les ennemis sont très puissants.



Pink a l'air bien malheureux...





# VAMPIRE PRINCESS MIYU

## (KYUUKETSUKI MIYU)

*Les aventures de Miyu sont l'une de mes séries d'OAV préférées! Inutile de vous dire que, dès que j'ai pu mettre la main dessus, je l'ai immédiatement dévoré – en me cachant dans un endroit discret de la rédaction: dans ces moments-là, je n'ai plus d'amis.*

**M**iyu est une jeune fille d'environ seize ans, si l'on en juge par son physique, puisqu'elle ne se souvient pas de son âge. Logique, c'est une vampire! Elle appartient à une très vieille lignée de vampires qui sont les gardiens de notre monde. Les Shinmas, créatures mi-dieux mi-démons qui vivent dans le monde des ténèbres, tentent de s'infiltrer parmi les humains. Le devoir de Miyu est donc de les renvoyer d'où ils viennent ou de les détruire. Elle n'a qu'un seul ami, confident et chevalier servant: Larva. Il y a très longtemps, alors



*Miyu, la jeune et jolie vampire.*

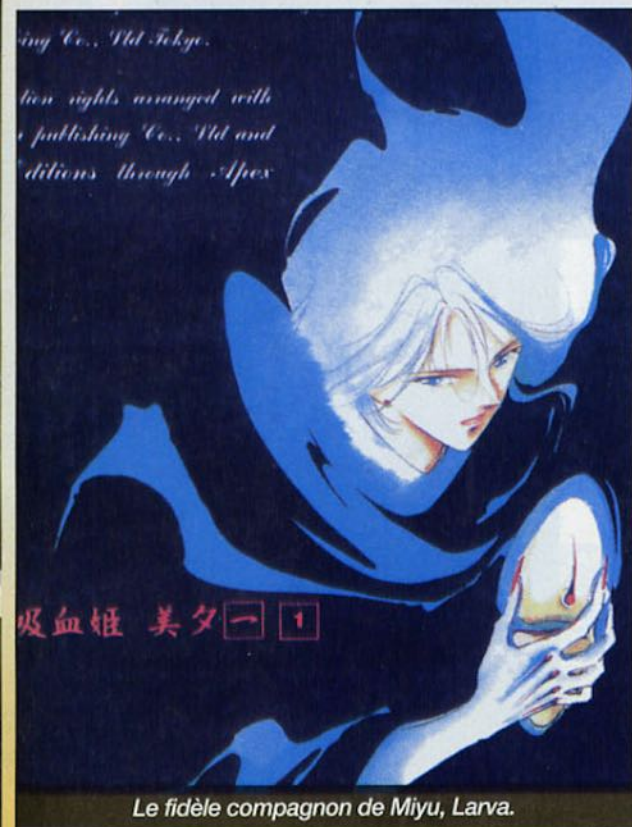


*Miyu chasse les âmes impures du monde des humains.*

que Miyu était une petite fille et que son sang ne s'était pas encore "réveillé", un Shinma fut envoyé pour la supprimer. C'était lui, Larva. Il s'avéra incapable de la tuer et, tombé sous son charme, il se fit mordre par la fillette... Depuis, il l'assiste dans sa mission, se trouvant quelquefois confronté à son passé... L'intrigue étant aussi passionnante que complexe, je m'en voudrais de vous en dire davantage, et vous laisse le soin de la découvrir. Cette série de quatre OAV, sous-titrée en anglais, compte parmi les chefs-d'œuvre de l'animation japonaise. Foi de Panda!

### UN SHOJO MANGA

"Vampire Princess Miyu" est, du point de vue graphique, un "shojo manga", c'est-à-dire un manga "pour filles". Les shojos se caractérisent par la finesse du dessin et le dépouillement des décors, ainsi que par un découpage des planches assez inhabituel, élaboré moins en fonction de la lisibilité que de l'esthétique.



*Le fidèle compagnon de Miyu, Larva.*



# Avec **DOCK GAMES** Jeux Vidéo Neufs et Occasions

**Vos Intérêts Sont en Jeux !**

7 Nouveaux Magasins en France ...!

SÈTE - 11, rue Mario Roustan

ANNEMASSE - 11, rue Adrien Ligué

LA RÉUNION - Le Tampon

Arcades des 600 - 199, r Hubert Delisle

DUNKERQUE - 14, rue Royer

CHOLET - 11, rue Clémenceau

AJACCIO - Galerie Napoléon - Cours Napoléon

AGEN - 101, cours Victor Hugo

Pour Ceux qui ont du mal à Compter

ça fait en tout 52 Magasins !...

## **L'Engagement des DOCKS**

- Vous Présenter les Dernières Nouveautés au Meilleur Prix  
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Etc...
- Vous Racheter vos Anciens Jeux **CASH** \* au Meilleur Tarif  
Chaque mois l'Argus DOCK GAMES définit les Prix de l'Occasion
- Vous Offrir un Choix de Jeux d'Occas Comme Nulle Part Ailleurs  
Consoles, Accessoires, Cartouches, CD ROM et CD
- En Direct du Japon et USA, les Derniers Goodies, DBZ et Autres  
Cardass, Figurines, Posters, Mangas, Etc... Cartes **MAGIC**
- Vous Informer 24h sur 24 et 7 jours sur 7 **36-68-22-06**  
Par un Simple Appel Téléphonique Partout en France (sans Indicatif)  
Les Infos sur les Magasins DG (Promos, News, H d'ouvertures, Etc...)  
Des Trucs et Astuces sur les Jeux et des Cadeaux à Gagner

AGEN Tél : 36-68-22-06
AIX en Provence Tél : 42-21-95-26
AJACCIO Tél : 95-21-19-05
ALBI Tél : 63-49-94-40
AMIENS Tél : 22-92-28-85
ANGERS Tél : 41-87-59-14
ANGOULEME Tél : 45-94-43-15
ANNECY Tél : 50-45-75-71
ANNEMASSE <sup>GENÈVE</sup> Tél : 50-87-16-75
AVIGNON Tél : 90-82-22-61
BAYONNE Tél : 59-59-41-61
BLOIS Tél : 54-78-97-38
BORDEAUX Tél : 56-01-13-19
BOURGES Tél : 48-50-71-44
BREST Tél : 98-46-59-10
BRIVE la Gaillarde Tél : 55-17-92-30
CAEN Tél : 31-38-88-66
CHAMBERY Tél : 79-69-54-50
CHALON <sup>Saône</sup> Tél : 85-42-98-58
CHOLET Tél : 41-46-06-01
DIJON Tél : 80-58-95-94
DUNKERQUE Tél : 28-66-73-73
EVREUX Tél : 32-62-54-72
FREJUS Tél : 94-53-64-18
GRASSE Tél : 93-36-34-45
GRENOBLE Tél : 76-47-14-25
LA RÉUNION <sup>TAMPON</sup> Tél : 27-87-76
LA ROCHELLE Tél : 46-41-29-01
LE HAVRE Tél : 35-22-72-55
LYON Tél : 78-60-33-60
METZ Tél : 87-36-33-33
MONTAUBAN Tél : 63-66-57-33
MONTLUÇON Tél : 70-05-94-82
NICE <sup>St-Laurent du Var</sup> Tél : 92-12-87-30
NIMES Tél : 66-21-81-33
NIORT Tél : 49-77-05-13
ORLEANS Tél : 38-77-98-30
PARIS <sup>16</sup> Tél : (16-1) 45-04-13-10
PERIGUEUX Tél : 53-09-84-00
QUIMPER Tél : 98-95-12-48
RODEZ Tél : 65-68-94-58
ROUEN Tél : 35-89-60-33
SÈTE Tél : 67-74-81-46
St BRIEUC Tél : 96-62-33-13
St ETIENNE Tél : 77-41-84-79
St QUENTIN Tél : 23-64-15-07
STRASBOURG Tél : 88-22-54-81
TARNOS Tél : 59-64-18-66
TOULON Tél : 94-91-39-69
TOURS Tél : 47-42-30
VALENCY Tél : 75-56-72-90
VARENNES <sup>Charente</sup> Tél : 41-81-03-17
Ouvertures P. halines
NANTES Tél : 36-68-22-06
MARSEILLE Tél : 36-68-22-06
TROYES Tél : 36-68-22-06
Villes Disponibles
LILLE - NARBONNE
REIMS - NANCY
LE MANS - LORIENT
CARCASSONNE - PAU
LE PUY - CLERMONT-F
NEVERS - CHARTRES
MELUN - CHERBOURG
BEZIERS - TARBES

## **SATURN**

de SEGA + Virtua Fighter

+ 1 Pad

**3390 Frs TTC**

## **3DO FZ10**

+ 2 Jeux + 1 Pad

**Promo (nous consulter)**

## **Les Jeux Play Station:**

Toshinden VF 399 Frs

Ridge Racer VF 369 Frs

Air Combat VF 399 Frs

Mortal Combat 3 VF 399 Frs

Tekken VF 399 Frs

Philosoma VF 369 Frs

Rayman - Le Foot de Konami

Cyberspeed - Parodius D

Aliens - Panzer Général

Etc, etc, etc !...

**Vous avez en Projet un Magasin de Jeux Vidéo dans une Ville de plus de 50 000 habitants  
Contactez nous, Ce sera peut-être Vous le Prochain DOCK GAMES.**

Leader incontestable en France avec 60 Boutiques Spécialisées d'ici fin 95, notre Groupe, fort de son expérience, vous apportera les Gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité.

Renseignements 24h sur 24: **36-68-22-06**

\* Selon le stock des magasins, l'état de vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-22-06, la taxation est de 2,19 F TTC / min.

\*\* La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES, la remise de 5% sur jeux et accessoires seulement

## **Play Station**

de SONY + 1 CD + 1 Pad

**2099 Frs TTC**

Une surprise

pour toutes les Commandes

fermes passées avant le

15 Septembre

DOCK GAMES Revendeur SONY France




**5 %** de remise sur vos achats  
avec la SUPERCARTE DG\*\*

**En Septembre la SUPERCARTE  
est remise Gratuitement  
pour tout achat d'une  
Console Neuve**



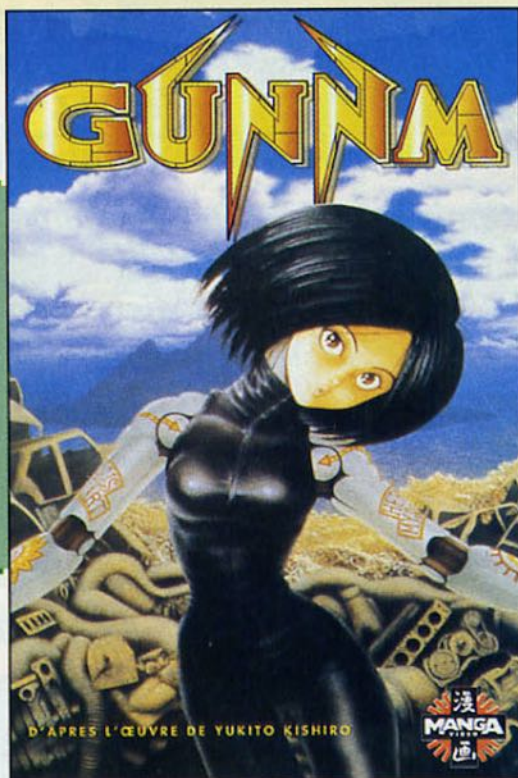
## BRUITS? RENDEZ-VOUS? NEWS



Juste avant la rentrée des classes, une petite révision des mangas et DA qu'il faut absolument avoir vus... sinon, vous allez échouer à votre examen d'admission à l'école des pandas! Ne riez pas, la sélection est draconienne: il faut manger des pousses de bambou à longueur de journée et, surtout, bien se reposer en pensant à ce qu'on aurait dû faire... 

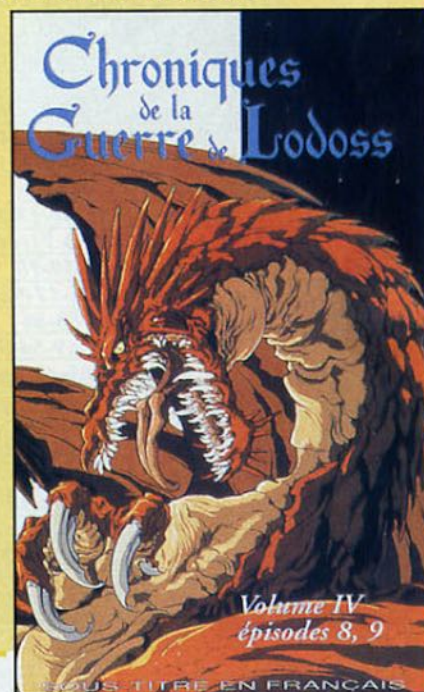
## GUNNM

Les aventures de Gally continuent et sont toujours aussi passionnantes! Le troisième volume de "Gunm" est sorti en français chez Glénat, et Manga Vidéo vous propose la version animée... Enfin, si vous ne connaissez pas encore ce formidable manga, peut-être même le meilleur de la production disponible en VF, vous savez ce qu'il vous reste à faire!



## KAZE ANIMATION

Kaze poursuit l'édition de titres de qualité en cassette vidéo sous-titrées. Parmi cette production, il en est à ne rater sous aucun prétexte: "Les Chroniques de la guerre de Lodoss" ("Lodoss to Senki") et "Iria" (le troisième et dernier volume sort en octobre)! Au programme également la série d'OAV des Tenshi Muyo, dont le premier volume devrait être disponible en septembre. Je peux doré et déjà vous dire que c'est un hit.



## DOCTEUR FEEL GOOD, DE MAUVAIS GOÛT?

"Ogenki Clinic", un dessin animé réservé aux adultes, est sorti en cassette vidéo avec des doublages en français sous le nom de "Docteur Feel Good". Ce n'est pas un DA à recommander aux âmes sensibles, car il est complètement fou et très hard. Vous êtes prévenu!

## LADIUS

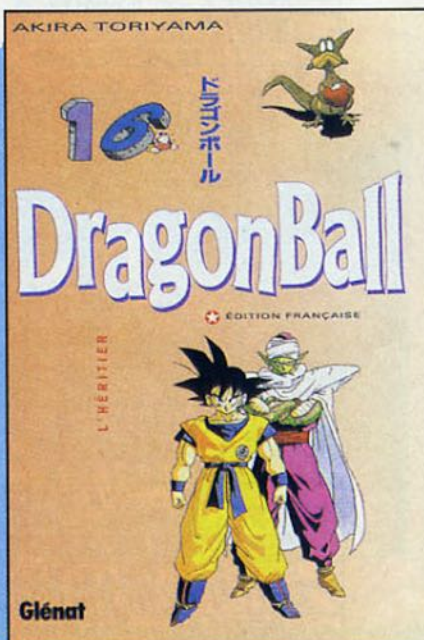
Tonkam Edition va bientôt sortir en français l'OAV de "Ladius", qui n'est autre que Gradius, le célèbre jeu de Konami. Le design a fait l'objet d'un bel effort, et l'action est au rendez-vous. Je m'en félicite car, à l'époque de sa sortie en japonais, certains détails m'avaient échappé...

## COMMENT FAIRE DU NEUF AVEC DU VIEUX?

Ou comment AB Production et AK Vidéo ont créé un nouveau label, Manga power. Pourquoi un nouveau label? Eh bien, quand on connaît la réputation de massacreur de dessins animés d'AB Production, on comprend mieux! Mais les titres annoncés à la sortie sentent malheureusement le réchauffé: ces cassettes sont déjà sorties sous le label AB il y a de cela quelques années, et seules les jaquettes ont changé pour les OAV de "Saint Seiya". En fouillant un peu, on a déniché quelque chose d'original, mais qui traînait dans les cartons depuis longtemps: le film de "Macross"... Quant au doublage, il est nul dans tous les cas.

## DBZ

Glénat vient de publier le seizième manga de la série. Le dix-septième marquera le début de DBZ et la fin de DB, alors que, au Japon, la publication du manga de DBZ vient juste d'être achevée! Amusants, les hasards de l'édition, non?





# LES PANDACHTRUCS!

## EVA

Erotique Vidéo Animation ne commence pas très fort avec "Mlle Météo", un dessin animé érotique d'une nullité exceptionnelle. Il devrait avoir une chance de se rattraper (on peut difficilement voir pire) en septembre, avec deux nouveaux titres annoncés... Sauf si vous êtes amateur des bourrasques d'absurdités et des pluies de bassesses, contentez-vous de la météo à la télé.



## HISTOIRE D'YEUX...

Vous connaissez sans doute le principal, et classique, défaut reproché aux dessins animés japonais: tous les personnages ont des yeux démesurément grands! Eh bien, mes amis, c'est... faux! Il suffit pour s'en rendre compte de se pencher sur l'ensemble de la production japonaise, en occultant bien évidemment la maigre production commercialisée en France. Car, contrairement aux assertions de certains pseudo-spécialistes, ce n'est pas pour "occidentaliser" leur dessin que certains mangakas ont pris ce parti. Il faut savoir que le marché des mangas au Japon est suffisamment vaste pour vivre en autarcie... "Shonen Jump Comics" est un magazine regroupant plusieurs extraits de différents mangas (comme "Pilote" à son époque en France). Il paraît toutes les semaines et se vend à plus d'un million d'exemplaires, tirage qui peut laisser rêver n'importe quel éditeur européen! Il est vrai qu'il existe une "école" qui dessine des yeux disproportionnés. Mais pour en connaître la véritable cause, il faut remonter jusqu'à l'origine des mangas. Ozamu Tezuka, le père du manga ("Astro Boy", "Le Roi Léo"...), était un fan de Walt Disney. A l'époque, le personnage phare était Mickey, un personnage somme toute fort sympathique, avec des yeux démesurément grands... L'adage dit que les yeux sont le miroir de l'âme et, en effet, c'est l'un des meilleurs moyens de faire passer les émotions dans le dessin, voilà tout! Il n'est donc pas étonnant que Tezuka ait repris à son compte ce style, et après lui beaucoup d'autres mangakas.

*Tu veux en savoir plus, épater tes copains?  
Tiens-toi au courant des dernières nouveautés  
Jeux, Consoles, Mangas avec Consoles+  
sur le*

# 3615 TCPLUS

# SAMOURAI



MANGAS (VO / VF)

AIR SOFT GUNS

CD'S / LCD'S

GARAGE KITS RÉSINES

GOODIES

MANGAS ÉROTIC

ART-BOO

K7 VIDÉOS (PAL SEC.)

LE NOUVEAU CATALOGUE SAMOURAI  
SUR SIMPLE DEMANDE!

## 6 MAGASINS !

42, Rue de Maubeuge - 75009 Paris - TÉL. : 42 81 95 10

42 bis, Rue de Maubeuge - 75009 Paris - 42 80 29 49

44, Rue de Maubeuge - 75009 Paris - TÉL. : 42 81 00 42

KA TI KA 2, Avenue Jean Jaurès - 91210 Draveil - 69 42 41 4

SHÔ GUN 16, Rue de l'Union 27300 Bernay - (16) 32 45 92 17

NEW

MARIMATH 8, Rue du Mail - 91600 Savigny sur Orge - 69 05 57 82

GROSSISTE :

Vente Par Correspondance :

10, Avenue Jean Jaurès 91210 Draveil  
TÉL. : 69 52 40 40 / FAX : 69 52 17 68

167, Ave E. Delacroix 91210 Draveil  
TÉL. : 69 52 40 38 / FAX : 69 40 53 74

# SAMOURAI





## PREHISTO



C'est la panique à Junglerock depuis que des dinosaures ont dévasté le garde-manger du village. C'est également la panique à la rédaction depuis que nous avons joué à Prehistorik Man: ça faisait longtemps que nous ne nous étions pas autant éclatés avec un jeu de plates-formes. Descriptif d'un jeu délirant... Prenez un héros sympathique et bedonnant, toujours prêt à ronfler à l'arrêt. Affublez-le d'une peau de bête, armez-le d'une massue, dotez-le de compagnons et investissez-le d'une mission. Voici Sam, l'homme préhistorique, prêt à se lancer dans des actions variées et ô combien délicates pour récolter un maximum d'os. Cette monnaie de l'époque permettra au village d'acheter de nouvelles provisions pour l'hiver. L'idéal étant bien sûr d'atteindre le fameux cimetière des dinosaures, qui foisonne d'os de toutes tailles... Mais avant d'y parvenir, Sam doit traverser 23 niveaux truffés d'actions multiples et d'aventure. Ici, il devra retrouver trois pierres sacrées et les placer sur une statue, là, ce sera une luciole qu'il lui faudra capturer pour s'éclairer dans l'obscurité du niveau suivant, à moins qu'il ne doive dénicher des parchemins dérobés ou ramasser des diamants pour payer une contredanse... L'aventure et la plate-forme fusionnent avec des plantes-tremplins, des passages secrets, des niveaux-bonus, des dizaines d'ennemis... En toute occasion, Sam fait montre de la rapidité de ses



Rebondissez sur la tête des ennemis pour sauter encore plus haut.



Ça speede un max avec le monocycle.



Sur le radeau, méfiez-vous des poissons, vraiment teigneux.

réflexes, lorsqu'il est poursuivi par la lave, par exemple. Il est également un valeureux guerrier, qui dispose, grâce à son compagnon forgeron, d'armes variées (haches, lances et même petits dinosaures volants à tête chercheuse). Et, comme si cela ne suffisait pas à notre bonheur, Sam se permet d'utiliser des moyens de locomotion relativement délirants, comme le delta-plane, le Pogo Stick, le radeau et, surtout, un rudimentaire monocycle qui met les nerfs du joueur à rude épreuve. Mais on n'est jamais las d'y jouer...



Dernier niveau: le cimetière. Les fantômes vous donneront du fil à retordre.

## BIEN HABILE EN PLUS!

Sam vole en deltaplane, il rebondit, il envoie des dinos, mais cet athlète bedonnant peut aussi...



... s'accrocher aux lianes pour éviter les marées de lave...



... être poussé par les vents pour atteindre le sommet de l'arbre...



... glisser sur des bûches hasardeuses...

## BIEN VÉHICULÉ

Allez, j'avoue, mes niveaux préférés sont ceux où Sam use de moyens de locomotion spéciaux fabriqués par l'inventeur: vitesse et précision sont de rigueur.



# PREHISTORIK MAN

## SUPER NINTENDO REVIEW



Sam n'a pas que des ennemis: le chef du village et le guide donnent des conseils, le forgeron fabrique des armes, l'inventeur offre des moyens de locomotion inédits et la fille du chef bat des cils à l'intention de son futur époux.



Cette option rend Sam invulnérable quelques instants.



Cherchez les boutiques bien cachées. Attention, la sauvegarde ne dure que le temps d'une partie!



Quelques boss sont aussi de la partie.



Ramenez la peau d'un lion à l'inventeur et il confectionnera un deltaplane!



... courir à quatre pattes comme un bon toutou...



... et pousser un cri qui tue digne du rugissement de Tarzan.

### AVIS



### ELVIRA

Non seulement les graphismes sont beaux – avec un scrolling différentiel – mais, en plus, on est sans arrêt surpris par de nouvelles trouvailles dans l'action. Ainsi, après avoir péniblement traversé la forêt en rebondissant sur le Pogo Stick, on tombe sur un flic qui dresse une contredanse à Sam pour usage de véhicule non homologué! Aussitôt, il faut repartir dans la forêt récolter des diamants pour payer l'amende...

Cet amalgame de gags et de détails délirants fait de Prehistorik Man une nouvelle star du jeu de plates-formes. Certes, le jeu est loin d'être facile, mais le joueur est souvent guidé par ses compagnons, un marchand lui vend des infos dans sa boutique, et il dispose de Continues et de sauvegardes.



## ROB, PROGRAMMEUR ÉREINTÉ DE PREHISTORIK MAN

S'inspirant de Mickey Magical Quest sur SNIN et de Prehistorik 2 sur PC, Rob Stevens - Anglais 27 ans et toutes ses dents, est l'heureux géniteur de Prehistorik Man. Le jeu s'est fait désirer (la sortie a été plusieurs fois repoussée), mais cela valait le coup d'attendre: sur seulement 8 mégas, Rob a fait un travail d'orfèvre...

**Consoles+:** Combien de temps as-tu travaillé sur ce jeu?

**Rob:** Cela fait deux ans que je programme ce soft et il ya eu beaucoup de changements en cours de route.

**C+:** Il était initialement prévu que le jeu tienne sur une cartouche de 16 mégas. Comment as-tu réussi à te contenter d'une mémoire deux fois moindre?

**Rob:** Ça a été long et difficile, certains niveaux ont disparu et il n'y a pas de pile de sauvegarde... mais le jeu coûte beaucoup moins cher et Sam dispose quand même de 300 phases d'animation!

**C+:** La difficulté a-t-elle fait l'objet de tests?

**Rob:** Nous avons fait jouer pas mal d'enfants pour vérifier que la jouabilité était au point. D'ailleurs, le joueur est souvent "guidé" par le programme, pour faire pendant à la difficulté.

**C+:** Tu finis ton jeu en combien de temps?

**Rob:** Une heure et demie environ, avec moins de dix vies.

**C+:** Tu as des conseils à donner aux joueurs?

**Rob:** Bien regarder le pourcentage des recherches donné à la fin des niveaux, car certains d'entre eux ont la moitié de leur surface cachée... Et aller chez le marchand acheter des infos pour découvrir les passages secrets.



Les ennemis sont tous très soignés, comme ces mignons et nonobstant pénibles pingouins.



Les petits dinos à tête chercheuse sont idéaux pour les ennemis volants et autres singes accrochés aux lianes.



Les lances permettent à Sam de grimper aux arbres dans la forêt brûlée.

## BIEN OUTILLÉ

Votre pote le forgeron vous attend dans les recoins pour vous donner de nouvelles armes en nombre limité.



## AVIS

oh! que oui...



SPY

Jamais depuis Sonic, ou Mario (je place volontairement la barre très haut), je n'avais pris autant de plaisir à jouer à un jeu de plates-formes. Les trouvailles géniales fourmillent (la partie sur le monocycle en est l'exemple le plus flagrant), la jouabilité est d'un excellent niveau et la réalisation quasiment irréprochable (quasiment, seulement, car la musique et les bruitages auraient pu être meilleurs). De plus, attendez-vous à rester scotché au téléviseur des heures durant, car la difficulté est très progressive, et les passages secrets nombreux. On retrouve avec plaisir ce qui a fait le succès de titres tels que Mario: une jouabilité exemplaire, une durée de vie raisonnable, et un personnage très sympathique, qui n'a de "préhistorik" que le nom.

SUPER NINTENDO

# REVIEW



**ÉDITEUR:** TITUS  
**DISTRIBUTEUR:** TF1 VIDÉO  
**DISPONIBILITÉ:** OUI  
**PRIX:** D

**PLATES-FORMES**  
1 JOUEUR  
**CONTRÔLE:** PARFAIT  
**DIFFICULTÉ:** ÉLEVÉE  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:** -  
**CONTINUES:** 16

**PRESENTATION** 80%

Un dessin animé classique mais sympathique.

**GRAPHISMES** 89%

Variés, soignés, bien coloriés et bourrés de détails. Un vrai plaisir.

**ANIMATION** 90%

Très fluide, malgré les 8 petits mégas de la cartouche et les nombreuses actions de Sam. Quelques ralentissements sans importance.

**MUSIQUE** 84%

Des thèmes entraînants et, dans l'ensemble, en osmose avec le jeu.

**BRUITAGES** 80%

Bien rendus, même si le charabia des hommes des cavernes est parfois crispant.

**DUREE DE VIE** 91%

23 niveaux, des actions variées et une difficulté progressive et bien dosée.

**JOUABILITE** 92%

Sam obéit parfaitement au paddle et de nombreuses infos guident le joueur.

**INTERET** 92%

Prehistorik Man est incontestablement LE jeu de plates-formes de la rentrée sur Super Nintendo.



# PHONE CAFE



*Phone café est un lieu magique où tu vas pouvoir dialoguer de tous les sujets qui te tiennent à cœur avec nos deux spécialistes Babette ou Cindy.*

*Mais ce n'est pas tout, tu pourras ensuite dialoguer avec tous les connectés qui seront en même temps que toi en ligne afin de lier des amitiés, parler musique, ciné, mangas, jeux vidéo...*

*...Appelle tout de suite le*

**☎ 36 68 70 60**

ADRIAN BAY - 3668 : 2,23 / mn



**... Affronte Rita Répulsa et gagne des milliers de cadeaux en téléphonant au:**

**☎ 36 68 50 40**



## MORTAL KOMBAT II

**DETRUIS LE TELEPHONE DE TA MERE!**

Joue à Mortal Kombat par téléphone comme sur ta console de jeux et gagne des cadeaux hallucinants!



**36**

**68**

**20**

**10**

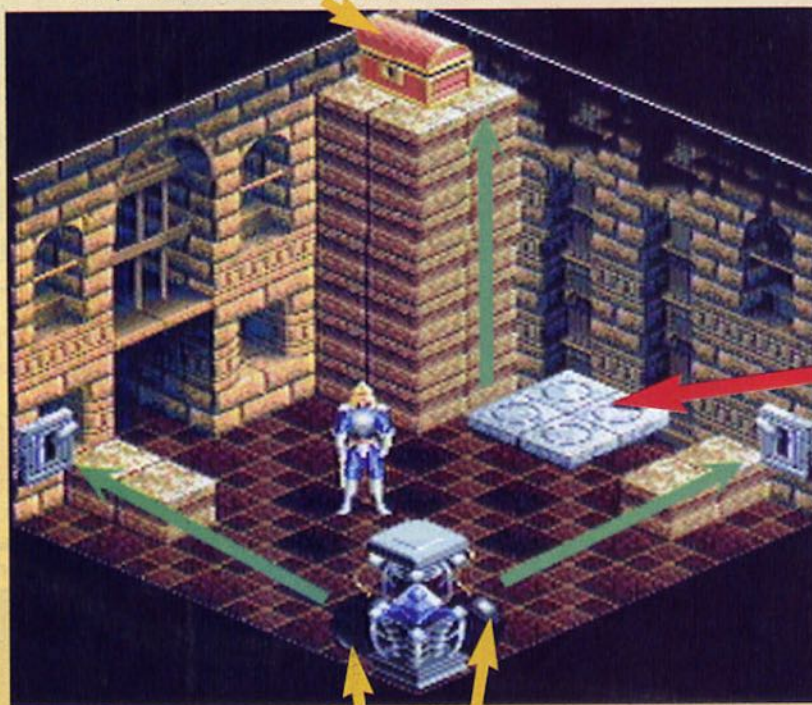


# Light Crus

**L**ight Crusader n'est pas exactement un jeu d'aventure ni même un jeu de rôles. Il s'agirait plutôt d'un mélange, avec une large part réservée à la réflexion sous la forme de nombreux casse-tête complexes au possible. Heureusement, l'action est loin d'être négligée et le système de magie fera la joie des fans du Role Playing Game.

Depuis quelque temps, des personnes disparaissent dans le royaume. Les gens ont peur, la révolte couve. Après une courte enquête, David, la plus fine lame du pays, découvre sous le cimetière un labyrinthe démoniaque. Dans ce dédale obscur se cache une confrérie vouée au Mal qui tente de redonner vie à un démon millénaire. C'est à partir de ce scénario simple et linéaire que vous débutez l'aventure. En fait d'aventure, c'est surtout d'exploration, de baston et de réflexion qu'il s'agit. Il y a bien une interaction avec quelques personnages mais il s'agit plus d'un fil conducteur qu'autre chose. Tout le jeu se déroule dans six niveaux souterrains peuplés de créatures ignobles et de pièges machiavéliques. Votre personnage dispose d'un équipement de base (armure, épée et gantelets) qu'il pourra améliorer au cours de son périple. A part se battre, sauter et engager la conversation, il ne sait rien faire d'autre. Les batailles sont très basiques, sans parade ni coups spéciaux, mais le système de magie est fort intéressant. En combinant des globes contenant un des quatre éléments fondamentaux (eau, air, feu et terre), David crée différents sortilèges. Par exemple, l'association du vent et de l'eau crée un sort de glace qui gèle les ennemis. L'utilisation de la magie est limitée par le nombre de globes que vous possédez. Toutefois, la baston n'est pas l'aspect le plus complexe de ce jeu. Pour progresser d'une pièce à l'autre, vous aurez souvent à résoudre des énigmes subtiles. Par exemple, certaines portes et grilles ne peuvent être ouvertes que grâce à des barils de poudre ou des bombes. Ceux-ci, bien sûr, ne peuvent être soulevés et doivent être poussés. Alors forcément, il y a des obstacles et des plates-formes que l'on peut actionner pour faire monter les barils par-dessus ces obstacles. Mais comment alors actionner le levier à distance quand on doit se tenir sur ladite plate-forme pour pousser ensuite le baril? Simple: en utilisant une bombe qui déclenchera un rayon qui lui-même actionnera le levier. Il suffit d'un bon timing et le tour est joué. Comment ça, compliqué? Mais non, il y a des énigmes autrement plus coriaces. Bon courage, petits scarabées!

3) Grâce aux deux bombes, le rayon activera les deux leviers et la plate-forme vous emmènera en haut.



1) Placez les deux bombes comme indiqué sur la photo.



2) Actionnez les deux bombes sans toucher la colonne, et sautez vite ici.

## WOAH LA RUSE!

Voilà le genre de casse-tête qui donne des migraines à Spy. Pour avoir le coffre, il faut actionner les deux leviers. Pour ce faire, vous devez trouver le moyen d'actionner à distance le rayon magique qui sort de la colonne en bas de l'écran. Celui-ci pivote de 90° dès que la colonne reçoit un choc. D'où l'utilité des bombes...



Si, c'est toujours le même jeu, et ce n'est pas un gag. En fait, il s'agit d'un des huit sous-niveaux cauchemardesques.



Ça glisse comme sur une patinoire et, en plus, il faut éviter les rayons magiques qui balayent l'écran.

Je ne dirai qu'une chose pour cette énigme qui tue: lisez les news.



# ader



Avant d'obtenir la fameuse épée Light Crusader, il faudra la mériter.

## MAGIIIIQUE!

Au cours de l'aventure, vous allez récupérer des globes magiques. On peut aussi les acheter dans la ville pour 50 pièces d'or. Chaque globe contient vingt charges. En combinant les différents globes de l'eau, de l'air, de la terre et du feu, on obtient des sorts différents.

MAGIC

43 43 99 73

Essayez de combiner les différents éléments.



Voilà ce que donnent l'air, le feu et la terre combinés.



Le météore est obtenu en mélangeant la terre et le feu.

## AVIS

oui!



MARC

Je l'ai eu! Je l'ai terminé ce "p#&Vin" de jeu! C'était dur mais qu'est-ce que c'était bon... Il m'a fallu six heures de jeu intensif pour en venir à bout. Ça peut paraître court, mais aucune des nombreuses énigmes ne m'a bloqué plus de dix minutes. Pourtant, certaines sont corsées à souhait et quand on bloque, on bloque "grave". D'aucuns vont trouver ça prise de tête mais c'est tout le charme du jeu. Light Crusader n'est pas un jeu d'aventure ou de rôles au sens classique du terme, même si votre personnage gagne en puissance, utilise la magie et se bat comme un diable. Ici, les ennemis les plus terribles sont les casse-tête qu'il faut résoudre pour progresser dans la pièce suivante. Personnellement, j'ai adoré ce mélange de réflexion et d'action. En plus, le système de sauvegarde et de gestion de la magie et des objets est impeccable. Alors, n'écoutez pas les grincheux hydrocéphales(...): si vous avez de la matière grise à revendre, Light Crusader est un défi formidable.



Pour ouvrir la porte, il faut amener le gobelin sur la plate-forme, actionner celle-ci pour l'amener en haut et le taper pour qu'il recule et marche sur la plaque. Ouf!



Voilà ce que Spy appelle un "piège à c...". Le but du jeu est d'obtenir des ronds. Mais il y a un problème: quand on marche sur un signe, il change de forme (croix ou rond) ainsi que tous les signes adjacents, sauf les diagonales.

# MEGADRIVE REVIEW

## DES BLEUS ET DES BOSS

Pour corser l'exploration, Light Crusader comporte des monstres en pagaille et des boss énormes. Ils sont très forts et la magie est bien utile pour en venir à bout.



Le voilà, il est beau, il est gros et c'est le dernier boss. Honteusement facile à battre.



Déguisé en gobelin (si, si!), le brave David est monté sur la tête de l'araignée pour mieux la frapper. En vérité, ça ne marche pas.

Ce démon est rapide et il utilise la magie. Combattez le feu par le feu.



Devant ce scorpion géant, David reste de marbre.



Les points de sauvegarde sont magnifiques et judicieusement placés.



## AU MENU, IL Y A...

Le système de menu est très ergonomique. On y accède en appuyant sur le bouton Start. Vous trouverez un écran pour la gestion de l'équipement, un autre pour l'armement et un dernier pour la magie. La carte, elle, est on ne peut plus explicite.



Avec le sextant, vous pourrez vous téléporter à volonté dans n'importe quel niveau du jeu, ce qui est fort pratique.



Accessible à tout moment, la carte est très lisible.



L'interface de gestion de l'équipement est entièrement graphique.



Voilà qui demande beaucoup d'adresse: il faut glisser le baril de poudre sur le tourniquet en mouvement pour l'amener près de la grille.

## AVIS

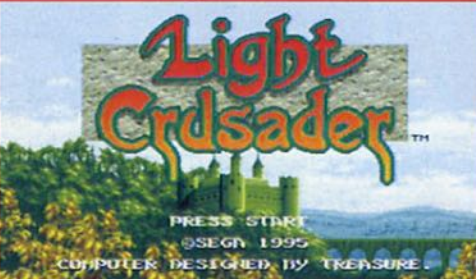
*oui, mais...*



**SPY**

Marc paraît complètement emballé par ce nouveau jeu de Treasure mais moi, je reste sceptique. En fait, Light Crusader se rapproche énormément dans son principe d'Equinox sur SNIN. Et si vous saviez ce que je pense d'Equinox... Mais bon, objectivement, la réalisation est superbe et la gestion de la 3D parfaitement mise en place. Reste les énigmes. Ces satanées énigmes à faire damner un prêtre. Vous

déplacez cette grosse pierre tout en arrêtant le temps pour que la trappe ne se déclenche que quand vous êtes dessus alors qu'une tonne d'ennemis déboulent sur votre pauvre crâne. J'imagine très bien le gamin de dix ans devant son téléviseur en train de s'arracher les cheveux! Et les traductions... Franchement, dans le genre petit nègre ("Vous mort!", "Avez miel", et pourquoi pas César?), on a rarement fait pire. Mais je suis peut-être un peu dur, les accros du pad et de tribulations intello apprécieront réellement (le temps d'un week-end...). Il faut aimer, il faut s'accrocher, ou il faut s'appeler Marc!



**ÉDITEUR: TREASURE**  
**DISTRIBUTEUR: SEGA**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: D**

**RÉFLEXION/ACTION**

**1 JOUEUR**

**CONTRÔLE: APPROXIMATIF**

**DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE**

**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**SAUVEGADRE: PAR PILE**

## PRESENTATION

**78%**

L'intro est loin d'être fabuleuse, mais les menus sont discrets et efficaces.

## GRAPHISMES

**94%**

C'est un jeu sur Megadrive? On en a rarement vu d'aussi beaux en 3D sur cette machine.

## ANIMATION

**88%**

Excepté un scrolling saccadé en diagonale, elle est excellente. Certains sprites sont énormes.

## MUSIQUE

**80%**

Si les mélodies collent parfois bien à l'ambiance, à d'autres moments elles sont crispantes.

## BRUITAGES

**82%**

Les effets sonores sont crédibles mais ce n'est pas le point fort du jeu.

## DURÉE DE VIE

**85%**

Si vous êtes très fort, aucune énigme ne vous arrêtera, sinon vous allez en baver.

## JOUABILITÉ

**76%**

Le maniement du personnage est approximatif et c'est parfois frustrant. Les menus et le système de magie sont excellents.

## INTERET

**92%**

Un jeu de réflexion réalisé de main de maître avec juste ce qu'il faut d'action.



En plus des six niveaux, huit mondes de cauchemar vous emmèneront dans des sous-niveaux, comme ici au Japon.





# TOUS LES MANGAS SONT DANS KAMEHA !

**30<sup>F</sup>**  
seulement

## KAMÉHA NOUVELLE FORMULE :

160 pages de BD !

Tous les articles (Animation, Action, Manga News, Mondes) en couleurs !

Tous les mois en kiosque !

**Kameha**

11 numéros à 30 F : France 300 F • Etranger 475 F  
Bulletin d'abonnement à renvoyer à :

Éditions Glénat, 31-33 rue Ernest Renan  
92130 Issy les Moulineaux - à l'attention de Corinne

Je souhaite recevoir Kaméha Magazine pendant un an, soit 11 numéros.  
Veuillez trouver ci-joint mon règlement de \_\_\_\_\_ F à l'ordre des **Éditions Glénat** par :

☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Localité : .....

Pays : .....

Téléphone : .....

Date de naissance : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Pour la Belgique : Règlement à adresser à : **Éditions Soumilion** - Avenue Massenet, 28  
11 numéros = 1995 FB. 1190 Bruxelles - GB N° 210 0405835-39

**Pour tout savoir sur les Mangas**

**36 68 28 82**

**36 69 69 96**

**3615 KAMEHA**

2,23 F TTC/mn



## REVIEW

# BATMAN FOREVER



Le mode  
Entraînement:  
déchaînez-vous  
sur des  
hologrammes.

Le grappin vous permet de vous projeter à l'autre bout du tableau.

## UNE MULTITUDE DE BONUS

Si le jeu en lui-même est d'une difficulté relativement élevée, vous pourrez néanmoins rassembler un nombre incalculable de bonus. Certains vous sont naturellement offerts. D'autres, invisibles, doivent être décrochés à l'aide d'habiles lancers de grappin (derrière les colonnes du premier plan, sur les néons...). Vous pourrez obtenir énergie, vies et nouvelles armes.



Cette capsule  
vous redonnera  
un peu d'énergie.  
C'est pas bath, man?



The Riddler vous  
envoie ses énigmes  
sous forme de point  
d'interrogation.



Un petit coup  
de pied dans le  
mur et vous  
obtiendrez ce  
disque: une vie  
supplémentaire!



Le bonus Extra-Life: indispensable pour  
battre The Riddler et Two Face.



La capsule marquée d'un signe de Batman  
vous redonne la totalité de votre énergie.

## AVIS

oui!



## PETER

Les premières parties de Batman Forever plongent le joueur dans un état d'énervement intense: il est quasiment impossible dans un premier temps d'effectuer les combinaisons de commandes afin d'obtenir les armes... Heureusement, avec du calme et de la patience, on arrive à pallier ce problème, et à trouver ce nouvel épisode réussi. L'environnement, tant graphique que sonore, rend bien l'ambiance sombre des films de Burton. On apprécie les

réactions des ennemis face aux attaques des deux héros: ils n'attendent pas gentiment que vous leur mettiez la pâtée, mais peuvent esquiver vos coups et vous faire le coup de la planchette japonaise. En fin de compte, si le côté aventure manque de profondeur, Batman 3 reste un bon jeu d'action.



## MOTION CAPTURE: LA MARQUE DE MORTAL KOMBAT

Après avoir fait des merveilles dans Mortal Kombat, la technique de la Motion Capture a été réutilisée pour les personnages de Batman. Il s'agit de filmer les acteurs en train d'effectuer tels mouvements (coups de pied, de poing, sauts...). Les programmeurs choisissent alors certaines images d'un mouvement (une 16 bits ne pourrait pas supporter le mode 24 images/s) et les intègrent dans le jeu. D'où l'animation, réaliste et fluide, de Batman Forever.



Batman se lance en roulé-boulé dans les airs.



Un coup de pied retourné du plus bel effet.



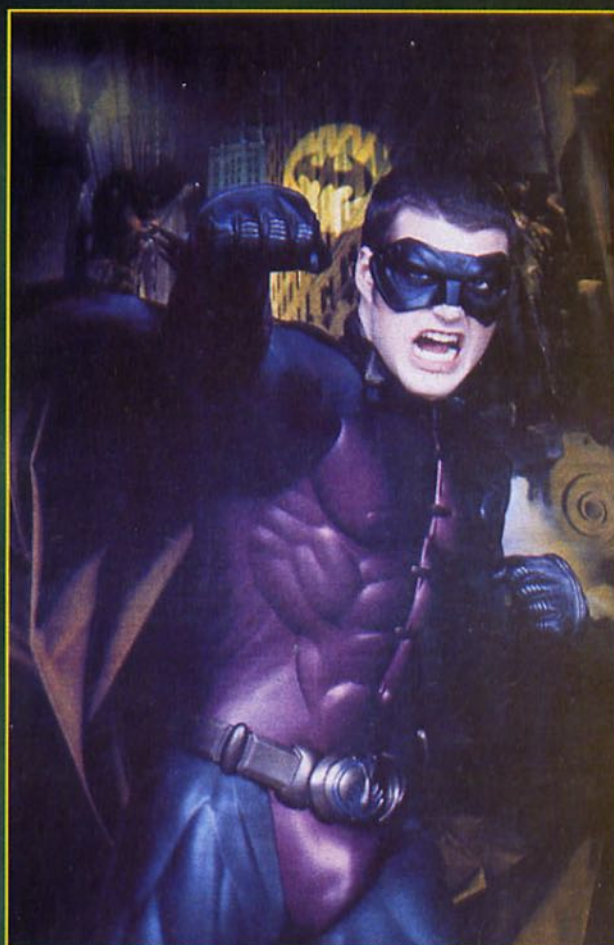
Une commande particulière vous permet de planer...



... une autre de vous protéger: Robin utilise alors son arc électrique et Batman sa cape.



N'oubliez pas que le jeune Robin est au départ un acrobate. Ici, il lève sa jambe si haut qu'on croirait presque qu'il va rater la tête de son adversaire! Rassurez-vous, il ne la ratera pas...



### AVIS

*oui, mais...*



**ELVIRA**

Fidèle au film actuellement sur les écrans, Batman Forever est particulièrement intéressant en mode 2 joueurs, qu'il mette Batman et Robin en concurrence (Competitive Mode) ou en partenariat (Cooperative Mode). Comme le jeu est difficile, c'est bien plus cool de jouer à deux pour blaster les hordes d'ennemis très bien animés. Cette relative facilité à deux n'est pas à dédaigner car non seulement les deux héros se battent sans arrêt,

mais ils résolvent également des énigmes et disposent d'un arsenal d'armes pour les moments les plus chauds. Mais, car il y a un "mais", la gestion du panel impressionnant de coups n'est pas à la portée de tout le monde, ni la précision nécessaire pour traverser certains passages... Pour tout dire, ce jeu s'est révélé trop complexe à mon goût, mais les Batmaniacs fous de beat'em all y trouveront certainement leur compte.



L'affrontement avec The Riddler: épique!



# THE RIDDLER ET TWO FACE

Le but du jeu est bien sûr d'affronter les deux affreux susnommés. The Riddler, alias Edward Nigma (fantastiquement interprété au cinéma par Jim Carrey), est un ancien scientifique des entreprises Wayne. Ses projets soulevant certains problèmes d'éthique, il a été remercié par son patron. Par esprit de vengeance, il s'associe avec Two Face, vieil ennemi de Batman, pour semer la terreur dans Gotham City.



Two Face (Tommy Lee Jones) et The Riddler (Jim Carrey).



Un petit coup de pied dans le coffre libérera une capsule d'énergie. Ça fait du bien par où que ça passe...

## LES ARMES ET OPTIONS

L'un des éléments essentiels de Batman Forever est le nombre important d'armes disponibles. A chaque début de niveau, le Batcomputer vous permet de sélectionner deux armes optionnelles: un bouclier, un pistolet rempli d'acide... Seul problème: les combinaisons de commandes pour ces armes sont très difficiles à réaliser. En tout, chaque héros dispose de huit armes optionnelles. Autant vous le dire tout de suite: finir le jeu sans utiliser d'armes relève de l'exploit. Donc, profitez-en sans compter, même si vous êtes un as du pad. Voici quelques exemples.



L'écran de sélection des armes vous indique leurs caractéristiques.



Batman lance un faisceau/bouclier.



Un fumigène permet de bluffer les ennemis.

# REVIEW



**ÉDITEUR: ACCLAIM**  
**DISTRIBUTEUR: NINTENDO**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**ACTION**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUES: BONUS**

## PRESENTATION 80%

Batman et Robin courent en contre-jour. Vous choisissez vos armes avant chaque niveau.

## GRAPHISMES 85%

Bien que parfois simples, les décors bénéficient d'éclairages soignés: ambiance Batman!

## ANIMATION 88%

Des acteurs ont été filmés et digitalisés, avec pour résultat des animations réalistes.

## MUSIQUE 78%

Elle supporte bien l'ambiance sombre du jeu.

## BRUITAGES 83%

Ils sont réussis techniquement, mais sans plus.

## DURÉE DE VIE 93%

Batman est un jeu assez difficile et venir à bout des 8 niveaux n'est pas une mince affaire.

## JOUABILITÉ 80%

Une fois les commandes des armes maîtrisées, les personnages se manient sans problème.

## INTERET 90%

Grâce à la diversité de ses coups, Batman décroche le 90%. Mais on aurait aimé que l'aspect aventure soit plus développé.



# RAYMAN

**A** mon avis, vous savez déjà tout de Rayman! Ce très beau jeu de plates-formes devait sortir sur Jaguar avant d'enrichir la ludothèque de la Playstation. Ce fut l'inverse... Quoi qu'il en soit, le voici...

Reconnaissons que la Jaguar nous en impose, avec des graphismes splendides aux milliers de couleurs... Et puis, la 64 bits d'Atari offre si peu de jeux de plates-formes: Rayman va combler de nombreux joueurs. La route de ce héros, qui semble sorti d'un dessin animé, est en effet très longue avant qu'il ne parvienne à délivrer les Electoons enlevés par Mr Dark. Six mondes gigantesques, soit soixante-huit niveaux, attendent Rayman (dont sept niveaux de toute beauté, spécifiques à la Jaguar). La forêt, le ciel chromatique (et musical), les montagnes bleues (...) composent ce conte de fées. C'est d'ailleurs une fée qui lui enseigne de nouveaux pouvoirs pour mieux explorer les niveaux. Rayman apprend ainsi à lancer le poing, à courir, à s'agripper, à voler, ce qui enrichit peu à peu sa gamme d'actions de base. L'apprentissage de ces nouvelles actions se fait en douceur et, fort de cette évolution, Rayman peut retourner dans des niveaux déjà parcourus pour délivrer des Electoons jusque-là inaccessibles. Un beau jeu de plates-formes dont la Jaguar peut être assez fière.



Le boss du monde musical est un saxophone.

## IL PEUT LE FAIRE!

Si, à la base, Rayman ne peut que sauter et ramper, notre super-héros apprend régulièrement à effectuer de nouvelles actions. La première est l'art de la baston, indispensable dans ce monde cruel, puis ce sera le pouvoir de s'agripper au rebord des plates-formes, etc.



Il rampe sous les notes acérées.



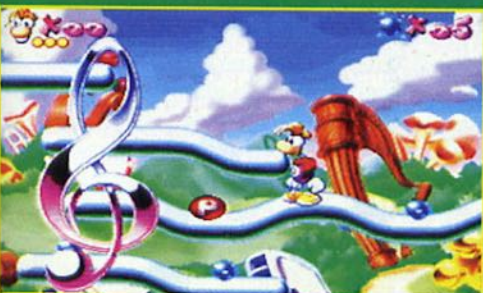
Il court cheveux au vent.



Il fait l'hélicoptère grâce à sa perruque.



Délivrez les Electoons enfermés dans des cages.



Le Power rouge ajoute deux points de vie à Rayman!

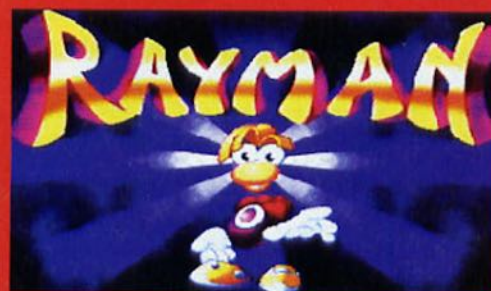
## AVIS

oui!



## ELVIRA

Décidément, Rayman me plaît: on se creuse la tête pour dénichier les cages d'Electoons, le panel d'actions s'enrichit au cours du jeu, l'aspect conte de fées est adorable, le jeu est beau, la musique très sympa... Bon, ça me plaît, quoi! Mais un doute plane dans mon esprit: la Jaguar n'est-elle pas l'unique console 64 bits actuelle? Si, hein? Et la Playstation n'en a que 32... La Jaguar devrait donc proposer au moins un aussi beau jeu que sur Playstation. Et pourtant, la géniale glissade sur les portées de notes a disparu, ainsi que le Rayman lilliputien. Et ce ne sont que quelques exemples... Un paradoxe sur lequel je vous laisse réfléchir...



UBI SOFT/LUDI

PRIX: F

1 JOUEUR/PLATES-FORMES

**PRESENTATION** 82%

Des vignettes fixes avec un texte qui défile. Simple mais instructif!

**GRAPHISMES** 92%

Aussi beaux que sur Playstation (mais moins de scrollings différentiels et aucun effet spécial).

**ANIMATION** 85%

J'espère que la version testée a évolué depuis car les ralentissements sont assez nombreux.

**MUSIQUE** 88%

Un son bien rendu pour des thèmes musicaux impressionnants.

**BRUITAGES** 85%

Une soixantaine de bruitages (soit trois fois moins que sur Playstation) bien rendus.

**DUREE DE VIE** 92%

68 niveaux et de nombreux retours en arrière pour de nouvelles découvertes.

**JOUABILITE** 95%

Pas de doute, il obéit au doigt et à l'œil.

**INTERET** 93%

Un splendide jeu de plates-formes pour la Jaguar. Dommage qu'il soit moins complet que sur 32 bits.



# SUPER NES REVIEW

Si ce n'est lui, Simon Belmont le tueur de vampires, ce sera donc son descendant, Richter Belmont, qui luttera cette année contre Dracula. Tous les cent ans l'histoire se répète et, bizarrement, c'est tous les deux ans environ qu'un nouveau Castlevania sort! Avec une cadence pareille, la qualité n'est pas toujours au rendez-vous...

Ce n'est pas difficile de vous décrire ce nouveau Castlevania sur Super NES. Tout d'abord parce que, côté nouveautés, il n'y a rien à signaler: le héros est muni d'un fouet qu'il fait claquer uniquement devant lui (par comparaison, on peut rappeler que, dans Castlevania 4 sur Super Nintendo, le fouet s'utilisait dans plusieurs directions...). Outre cette arme de base, Belmont récupère toujours des options d'armes et leurs munitions sous forme de petits cœurs en fouettant certains objets sur le parcours. Ainsi la hache, le boomerang, les couteaux, la pluie, le ralentisseur de temps servent-ils tour à tour de sous-armes très pratiques. Belmont peut aussi concentrer leur puissance pour lancer une super-attaque, qui coûte plus cher en munitions. Tout cela, vous l'avez déjà vu dans les précédents Castlevania et, surtout, dans Dracula X sorti sur NEC: pas étonnant, car Vampire's Kiss lui ressemble énormément. On retrouve les mêmes ennemis, squelettes, corbeaux, chauves-souris, dragons, armures, yeux volants... dans les mêmes décors dotés d'un scrolling différentiel et de quelques déformations. Une dizaine de niveaux s'offrent aux fans de cette saga d'horreur - même si l'horreur, cette fois-ci, tient plutôt d'une lenteur crispante, d'une jouabilité hasardeuse... et d'un intérêt limité.

*Restez à distance des têtes de dragon pour éviter leur langue de feu.*



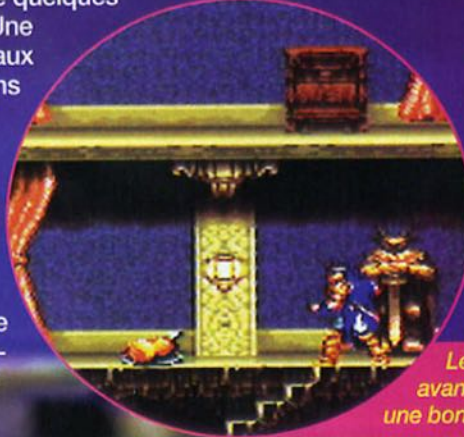
*Ce soldat violet envoie bouler Belmont avec sa lance. L'idéal est de lui balancer quelques haches par-dessous ou d'utiliser le boomerang.*



*De jolis monstres sortent de la boue. Ils ne sont pas bien méchants.*



*Les chauves-souris lâchent des singes par dizaines. Le mieux est de les abattre quand ils sont encore en l'air tous les deux.*



*Le boss du niveau 6 est une tête de mort qui lance ses yeux de feu.*

*Le gigot, souvent caché dans des pierres ou murs avant que vous ne rencontriez les boss, reconstitue une bonne partie de la vie.*

AVIS

non!



ELVIRA

Je sais que je risque de m'attirer la haine de tous les fans de Castlevania mais, décidément, en mon âme et conscience de joueuse, je trouve ce nouvel épisode sur SNES très médiocre. On cherche en vain des changements ou des améliorations... (Si encore la réalisation était bonne, ce ne serait pas un drame,

mais...) On cherche alors les ressemblances avec Castlevania 4 sur SNIN, qui n'était pas mal du tout, et l'on s'aperçoit alors que tous les points positifs de cet épisode ont disparu: pas de fouet qui s'allonge et pas de possibilité de le manier dans toutes les directions, des ralentissements de la mort alors que le perso se traîne déjà un max, une action linéaire comme un désert sans rien qui vienne réveiller le joueur (qui arrive péniblement à progresser en refaisant dix fois le même niveau), sans omettre la jouabilité douteuse avec des sauts qui n'ont rien de précis... Ce "baiser du vampire", qui ressemble énormément au Dracula X sur NEC en beaucoup moins bien, n'a rien pour lui sinon le don de mettre les nerfs en pelote. Un jeu à l'arrière-goût de dépassé.





# Castlevania Vampire's Kiss

## AS-TU DU CŒUR?

Ce sont les petits cœurs récoltés dans les chandeliers qui représentent vos munitions. Les coups spéciaux déciment tout à l'écran mais coûtent plus ou moins de cœurs selon l'arme en votre possession.



La hache.



Le boomerang.



Ce ralentisseur de temps vous rend invincible.



Les couteaux.

## AVIS

## oui, mais...



**A.H.L.**

Ce mois-ci, j'ai vu arriver les nouveaux épisodes de deux de mes séries préférées: Shinobi et Castlevania. C'est Noël au mois d'août! Toutefois, si le nouveau Shinobi est superbe, on ne peut pas en dire autant de Vampire's Kiss. Il n'y a strictement aucune innovation dans ce jeu et on ne retrouve même pas certaines des possibilités présentes dans les précédentes versions, comme celle de frapper dans toutes les directions.

De plus, on est souvent gêné par des ralentissements, surtout lors des combats contre les boss. La seule amélioration de cette version concerne les graphismes des décors... Vampire's Kiss est indiscutablement le moins bon épisode de cette fabuleuse série, mais c'est malgré tout un jeu sympa.



Trois options sont lisibles à l'écran: l'invincibilité aux pieds de Belmont, la potion magique et le ralentisseur.



**ÉDITEUR: KONAMI**  
**DISTRIBUTEUR: LUDI**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**PLATES-FORMES**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: FLOU**  
**DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**CONTINUES: MOTS DE PASSE**

## PRESENTATION

**75%**

La même histoire, qui se répète de génération en génération, sans progrès graphique...

## GRAPHISMES

**80%**

Ça regorge de scrollings différentiels du plus bel effet, mais les couleurs sont laides...

## ANIMATION

**70%**

Les ennemis s'en sortent mieux que le héros, lent et aux articulations raides.

## MUSIQUE

**75%**

Elle ressemble à tant d'autres musiques que je ne saurais la qualifier. Disons "de base".

## BRUITAGES

**75%**

Claquement du fouet et quelques cris de guerre lors des sorts spéciaux. Le tout servi tiède.

## DURÉE DE VIE

**80%**

Malgré les Continues infinis et les mots de passe, l'acharnement du par cœur est de rigueur.

## JOUABILITÉ

**65%**

Sauts imprécis, collision de sprites douteuse, ça fait beaucoup... D'autant plus que c'est lent.

## INTERET

**67%**

Un Castlevania médiocre et décevant, de facture très simple et à la jouabilité pénible.



# SUPER NES REVIEW

Pour les amateurs de Role Playing Game, jeu de rôles rime souvent avec heroic-fantasy. Eh bien, il est temps d'évoluer les gars, car EarthBound va vous entraîner dans une aventure contemporaine mêlant science-fiction et humour.

Ness, jeune garçon d'une dizaine d'années, est réveillé une nuit par un bruit étrange: une météorite s'est écrasée à peu de distance de sa ville. Ness se rend sur les lieux et apprend de Buzz, une créature du futur venue spécialement le rencontrer, que le crash de cette météorite sonne le début des offensives menées par Giygas. Celui-ci est un démon qui détruira l'univers à moins que la légende du futur se vérifie: quatre enfants combattront Giygas et ses armées de monstres et les vaincront! Ness fait partie du groupe. C'est le début d'une très longue aventure qui vous mènera dans une trentaine de lieux différents (des villes, le désert, le Tibet, l'Egypte, une plage...). Dans chaque endroit, Ness discute avec les habitants – une condition indispensable à ce genre de jeu pour progresser –, achète de la nourriture et de quoi s'équiper dans les magasins et combat les monstres de Giygas, qui sèment la terreur quand ils n'ont pas contaminé les humains en faisant d'eux des zombies! Au fur et à mesure des combats, Ness acquiert des points d'expérience (XP) qui lui permettent d'accroître ses points de vie (HP) et ses points de Psy (PP). C'est aussi l'occasion d'obtenir des pouvoirs magiques d'attaque et de défense. Après quelques heures de jeu et de combats très bien pensés, Ness délivre Paula (dotée de forts pouvoirs psychiques), qui l'accompagne désormais dans son épopée. Puis ce sera à Jeff le mécano de les rejoindre, suivi bien plus tard par Poo, un prince mystérieux. Les pouvoirs des uns et des autres se complètent à merveille et c'est un vrai plaisir de gérer les combats de l'équipe. Même l'Autofight est intelligent! Encore mieux: si l'équipe est plus forte que le monstre en lice, elle gagne automatiquement la bataille sans combat! EarthBound est un jeu très riche qui entraîne le joueur dans un tourbillon d'énigmes et d'aventures vécues par des enfants. Une pointe de moralisme et beaucoup d'humour complètent ce tableau.



L'équipe se téléporte de Dalaam, au Tibet, avec un nouveau pouvoir spécial.

# EARTH

## PASSAGE OBLIGATOIRE

Vous allez vite apprendre à situer les lieux vitaux de votre aventure. Pour se repérer, Ness a toujours un plan de la ville sur lui: c'est ainsi qu'il chemine, intelligemment...



A l'hôtel, Ness en profitera pour régénérer ses points de vie et de magie, mais aussi pour téléphoner.



Prenez connaissance des "Hint" (aides de jeu), ils vous procureront des indices indispensables.



Au drugstore, Ness tirera de l'argent et procédera à des achats.



A l'hôpital, il soignera les maladies et ressuscitera ses partenaires.



Les Runaway Five: un groupe minable qui vous entraîne dans des galères pour payer leurs dettes.



Le marché de Scaraba et ses nombreux étals.

## LA SOLUCE COMPLÈTE!

En achetant EarthBound, vous vous retrouvez avec un gros carton dans la main: tout ça pour le grand livre joint à la cartouche. Le booklet mérite cet honneur tant il est bien conçu avec toutes les cartes en couleurs des différents lieux, les emplacements des endroits où aller avec de petits textes explicatifs, la liste des produits en vente dans les magasins... Aucune question ne restera sans réponse si vous êtes bloqué. Connaître l'anglais est hélas indispensable.



## AVIS



ELVIRA

Voilà plusieurs jours que je suis scotchée à mon écran, les yeux rivés sur Ness, Paula et Jeff, et très impatiente de rencontrer le quatrième membre de l'équipe, nommé Poo... Il faut dire qu'une fois qu'on a commencé à jouer, impossible de s'arrêter tant l'aventure est riche et bien conçue. On n'a de cesse de découvrir l'endroit suivant pour parfaire son équipement dans le magasin du lieu, discuter avec tous les habitants, combattre,

progresser... mais aussi voyager dans un sous-marin, se téléporter partout où on est déjà allé et... s'éclater! Car le jeu fourmille de détails amusants (parfois délirants) qui accrochent encore plus le joueur. D'ailleurs, je l'ai acheté, ça veut tout dire!



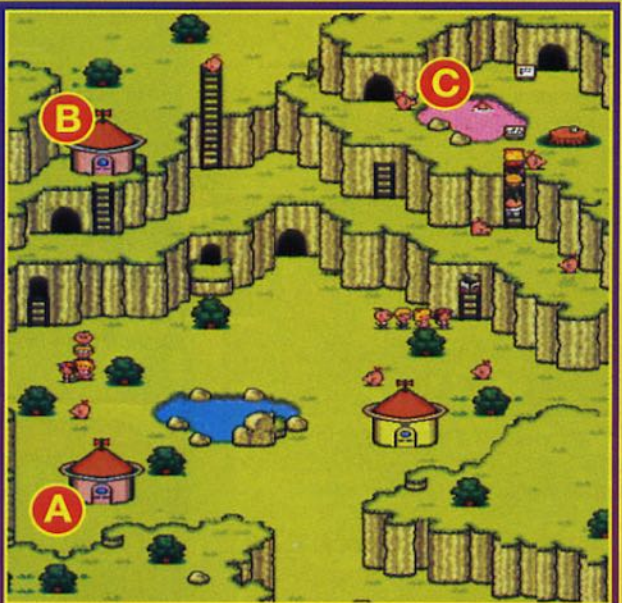
# BOUND



La carte du lieu permet de se repérer rapidement.

## LE VILLAGE DE SATURN VALLEY

Les Saturniens sont vraiment très cool! Dans le petit village des extra-terrestres, la nuit d'hôtel est gratuite, le bain de lave régénère et soigne tous les maux, on y trouve des produits rares et miraculeux et les téléphones ont un super-design.



**A** "Hotel" et téléphone.

**B** Guichet automatique, marchands et téléphone.

**C** Bains régénérants.



Sur fond d'écran déformé façon années 70, vous gérez les combats avec vos objets et vos sorts de magie.

Quand vous téléphonez à votre papa, cela tient lieu de sauvegarde. Mais Ness doit aussi appeler sa maman, sinon il sera malheureux et pensera à elle au lieu de se battre.



## AVIS

## bound!



SPY

On a l'impression que c'est un jeu pour gamins avec ses graphismes nunuche et ses personnages hauts comme trois pommes... un jeu de rôles pour s'initier au genre avec papa. Eh bien, passé les premières minutes de jeu, on change d'avis. Les dialogues et les rencontres témoignent d'un goût prononcé pour l'absurde (un coup de Simpsons par-ci, de Monthly Python par-là), et, avec une connaissance de l'anglais raisonnable, on explose de rire devant les non-sens volontaires... Certains trouveront ce comique un peu limite (essayez de parler à Buuurp, ou de boire le thé offert à Tendal), mais on pardonne volontiers, car le tout est très bien pensé: vos personnages évoluent rapidement, la prise en main est rapide, et l'on est rarement bloqué à condition d'avoir les notions d'anglais requises. L'investissement est rentable (le jeu vous retiendra au minimum trente heures), et quand vous commencez, impossible de savoir quand ça finit: "This game doesn't sucks!" comme ne dirait pas l'autre.

# SUPER NES REVIEW

## EARTH BOUND

**ÉDITEUR: NINTENDO**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**ROLE PLAYING GAME**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: PARFAIT**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**CONTINUES: 3 SAUVEGARDES**

**PRESENTATION 92%**

Petit aperçu des différents lieux du jeu et, surtout, un génial booklet de la soluce intégrale.

**GRAPHISMES 83%**

Plutôt naïfs, ils conviennent tout à fait au jeu et les décors sont assez variés. Des fonds d'écran très psyché dans les phases de combat!

**ANIMATION 80%**

Les persos bougent bien. Quelques ralentissements se font sentir quand ils sont nombreux.

**MUSIQUE 87%**

La bande-son est variée et en parfait accord avec les actions.

**BRUITAGES 86%**

Certains sont délirants, d'autres très basiques.

**DUREE DE VIE 95%**

Cette aventure offre des dizaines d'heures de jeu passionnantes.

**JOUABILITE 95%**

L'équipe se forme petit à petit et on assimile bien tous les pouvoirs gagnés.

**INTERET 92%**

Un excellent RPG, très détaillé, aux dialogues complets et souvent amusants (mais en anglais!).



# JAGUAR REVIEW

# PINBALL FANTASIES



Elle tourne, elle tourne, la roue de la Fortune! Si vous voulez retrouver les frissons du jeu télévisé (le million, le million!), alors ce flipper est fait pour vous.



Voici une photo d'écran de jeu: remarquez la bande noire qui cache habilement le flipper en haut.



Les flippers de Pinball Fantasies disposent de rampes et souvent d'un troisième flip situé à mi-hauteur.

**A**près avoir roulé sa bille sur Super Nintendo, Pinball Fantasies déboule sur Jaguar. Aller dans un bar pour faire une partie de flipper, c'est démodé! Sur console, on peut jouer à quatre flippers différents sans bouger de chez soi.

Est-ce vraiment indiqué de faire une simulation de flipper sur console? Dès les premières secondes, les limites d'un tel jeu sautent aux yeux. Le plateau d'un flipper vu de dessus fait à peu près trois écrans de jeu en hauteur, ce qui oblige le programme à effectuer un scrolling pour suivre le parcours de la bille. Quand celle-ci se trouve en bas du plateau de jeu (près des flippers), on ne voit pas la partie supérieure du plateau. Difficile de viser dans ces conditions. Heureusement, Pinball Fantasies a résolu ce problème en permettant au joueur de regarder n'importe quelle partie du plateau durant la pause. Ça casse le rythme, mais on sait où on tire. En plus, des flèches indiquent la direction des cibles et des rampes. Contrairement à d'autres simulations de flipper qui n'hésitent pas à faire l'amalgame avec les jeux vidéo (Sonic Pinball), Pinball Fantasies joue la carte du classique. Pas de sprites à détruire, pas de Warp Zone, ce qui ne veut pas dire qu'il n'y ait rien à faire, au contraire: les quatre flippers sont truffés de bonus, de rampes, d'options multibilles, de jackpots, d'extra-billes etc. Pour faire des scores élevés, il faut garder la bille suffisamment longtemps en jeu afin de déclencher les bonus les plus intéressants et d'actionner ainsi d'autres options. Les parties gratuites ont disparu au profit de billes supplémentaires (logique) et il est possible de secouer le flipper, au risque de le faire tilter. Bon, on ne peut pas encore exploser le flipper et mettre un coup de boule au patron du bar, mais qui sait? Un jour peut-être...

## AVIS

**oui!**



**MARC**

Ceux qui ne ratent jamais une occasion de faire une petite partie de flipper vont trouver chaussure à leur pied. Les autres feraient mieux de chercher autre chose. On pourrait reprocher à Pinball Fantasies de rester trop classique et de ne pas profiter des avantages qu'offre une console (comme Dragon's Fury sur MD). Personnellement, j'approuve ce choix: les vrais flippers sont suffisamment intéressants quand ils sont bien conçus, et c'est le cas des quatre flippers de cette cartouche. Sauf peut-être Speed Devil, le seul à m'avoir un peu laissé sur ma faim. L'inertie de la bille est correcte et on peut aisément faire des fourchettes. Malgré de petits défauts, Pinball Fantasies est une simulation de flipper honorable.

## pinball fantasies



**21TH CENTURY ENT./US GOLD**

**PRIX: D**

**1-4 JOUEURS/FLIPPER**

**PRESENTATION 70%**

Avant chaque partie, un scrolling dévoile la totalité du plateau de jeu.

**GRAPHISMES 85%**

Les quatre flippers proposés sont très colorés et fourmillent de détails.

**ANIMATION 78%**

Le scrolling est honnête, mais les mouvements de la bille manquent un peu de punch.

**MUSIQUE 82%**

Une bonne ambiance musicale, toujours adaptée aux différents flippers.

**BRUITAGES 77%**

Les effets sonores ne sont pas assez réalistes. Ils ne "pètent" pas suffisamment.

**DUREE DE VIE 80%**

Les fans de flippers vont rentabiliser cette cartouche. Les autres se lasseront sûrement.

**JOUABILITE 81%**

Les trajectoires de la bille sont assez réalistes. La bande en haut de l'écran est gênante.

**INTERET 80%**

Avec Pinball Fantasies, la Jaguar se dote d'une bonne simulation de flipper.



# CONSOLES

**TOUT POUR TA PASSION**

**36.68.00.64 + DE TIPS**

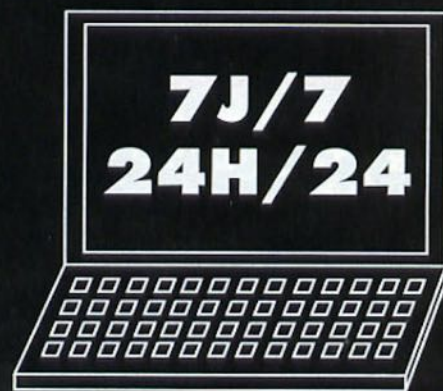
**Tu coinces dans un jeu? Tu cherches des vies,  
des armes, de l'énergie, tu craques?**

**Appelle nous, nous te donnerons  
tous les trucs pour aller plus loin!!!**

**36 15 TC PLUS**

**Découvre en allumant ton minitel, toutes les rubriques  
que nous avons pour toi :**

- + Hot Line, retrouve Switch le mercredi et le vendredi  
de 14 h à 18 h et dialogue en direct avec lui**
- + Dialogue en direct et échange des astuces**
- + Consulte tous les tips sur un max de jeux**
- + Pour vendre ou échanger des jeux, va sur les PA**
- + Gagne des tonnes de cadeaux**



**36.68.05.20 + DE JEUX**

**Prêt à affronter les questions de la rédaction?  
Jette toi à l'eau!!! Gagne des cadeaux:  
des Consoles, des Cartouches, des Mangas...  
Le code "CONSOLES+" est le code 32**

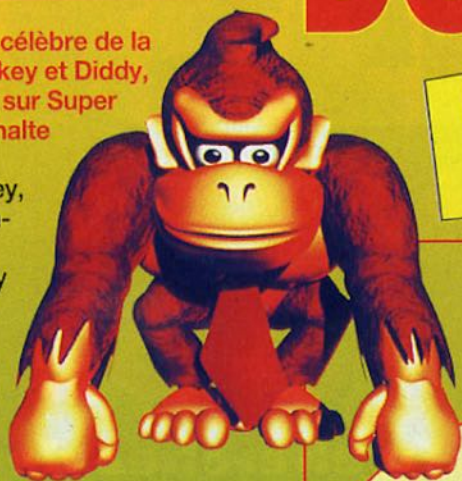


# REVIEW

# DONKEY KONG LAND



**MEGA  
HIT**



## NOS AMIS LES ANIMAUX

Tout comme dans Donkey Kong Country, Donkey et Diddy peuvent monter sur différents animaux afin de progresser plus facilement dans les niveaux.



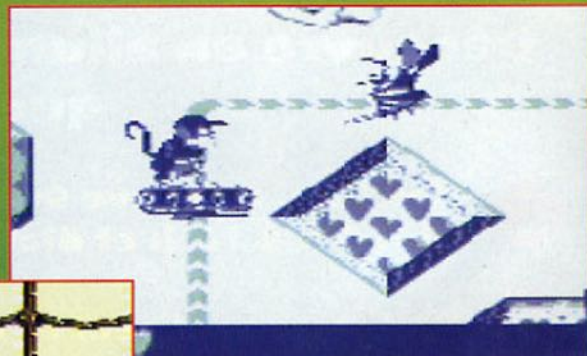
Sur l'autruche, le personnage que vous dirigerez sera capable d'atteindre des plates-formes situées en hauteur.



Avec la puissance du rhinocéros, aucun ennemi ne vous résistera. Attention lorsque vous sautez: le poids de l'animal ajouté au vôtre constitue un handicap.



Petit clin d'œil au prochain Mario (Yoshi's Island), avec certains des tableaux du troisième monde.



Sur le navire, qui est le lieu principal du premier monde, les ennemis les plus dérangeants sont certainement ces serpents qui glissent le long des cordages.

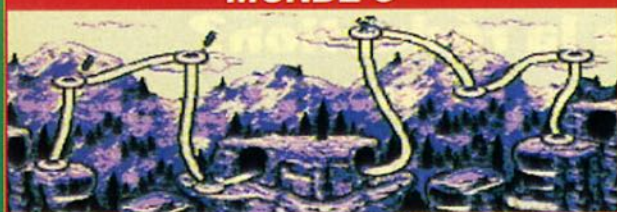
### MONDE 1



### MONDE 2



### MONDE 3



## AVIS



**NIICO**

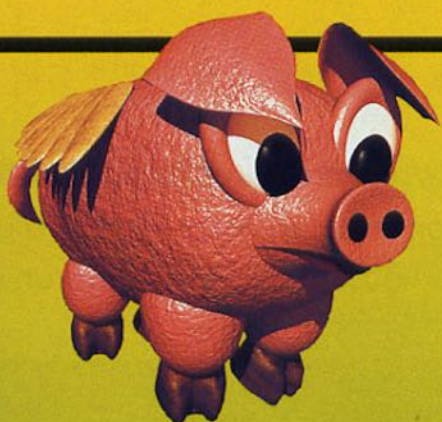
**oui!**

Incontestablement, Donkey Kong Land est l'un des meilleurs jeux sur Game Boy. Ses graphismes détaillés, travaillés sur Silicon Graphics, y sont pour beaucoup. Jamais encore cette console n'avait accueilli si belle cartouche. Ceux qui, faute de posséder une Super Nintendo, n'avaient pu profiter de Donkey Kong Country vont se régaler. On retrouve le même genre de tableau et les mêmes mélodies. La difficulté du jeu augmente avec les différents tableaux. Cependant, dans certains niveaux, la maniabilité du personnage est si crispante que l'on a envie de fracasser la console sur sa TV. Enervant! Pourtant, les plus assidus d'entre vous finiront le jeu en quelques heures. Les autres, comme moi, prendront tout leur temps pour le terminer... Plus c'est long, plus c'est bon, non?





Dans le temple de la jungle, usez des tonneaux pour ouvrir les passages secrets, mais aussi pour évincer les crocodiles.



## À CHAQUE MONDE SON BOSS

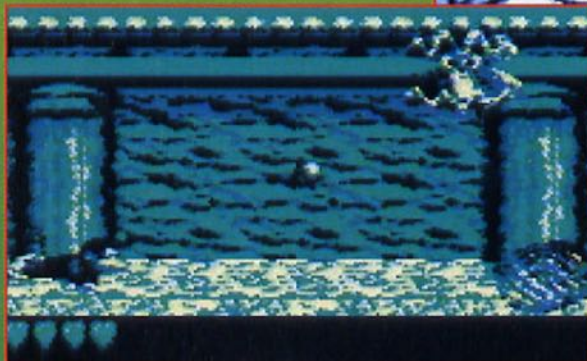
Comme dans tout jeu de plates-formes qui se respecte, à la fin de chacun des mondes, un boss vous attend. Il vous suffira d'étudier son mode de déplacement avant de lui porter une attaque fatale.



Le premier boss est une raie volante (ça existe, ça?). Quelques coups sur la tête suffiront pour la réduire à néant.



La fin du deuxième monde vous opposera à un coquillage géant. Pour en finir avec lui, placez-vous près du rocher afin de lui renvoyer les perles qu'il vous lance.



## AVIS

**oui!**



## SWITCH

Je crois que tous les possesseurs de Game Boy vont être ravis. La version GB des aventures de nos deux célèbres singes est très similaire à la version Super Nintendo. On a du mal à croire que l'on est sur GB quand on voit la finesse des graphismes, la rapidité et la fluidité de l'animation, l'étendue des niveaux, le nombre de passages secrets. Oui, quand on voit tout ça, on se dit que c'est un véritable exploit de la part de Rare. On pouvait avoir quelques appréhensions, se dire que la Game Boy n'allait pas être à la hauteur, que le jeu allait être bien court: il n'en est rien, et d'ailleurs, j'y retourne.



Les niveaux du dernier monde, celui de la ville, vous donneront le plus de fil à retordre.



# GAME BOY REVIEW



**ÉDITEUR: NINTENDO**  
**DISTRIBUTEUR: NINTENDO**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: C**

**PLATES-FORMES**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**CONTINUES: SAUVEGARDES**

**PRESENTATION** **80%**

Un écran-titre bien réalisé, et une démo de quelques niveaux. On s'attendait à mieux.

**GRAPHISMES** **92%**

Avec Donkey Kong Land, la Game Boy se dote de l'un de ses plus beaux jeux.

**ANIMATION** **90%**

Pas de ralentissement à signaler. Les animations sont réussies et les mouvements réalistes.

**MUSIQUE** **88%**

On retrouve les principaux thèmes de Donkey Kong Country. Musique rythmée et entraînante.

**BRUITAGES** **88%**

Aussi bien réalisés que la musique, les bruitages sont très nombreux.

**DURÉE DE VIE** **75%**

En une demi-heure, on a déjà fait 20% du jeu! Les pros du pad termineront ce jeu assez vite!

**JOUABILITÉ** **78%**

Moins maniable que sur SNIN, Donkey Kong Land demande un temps d'apprentissage.

**INTERET** **92%**

Donkey Kong Land est un des plus beaux jeux de plates-formes sur Game Boy. Un grand hit!



# SI VOUS AVEZ MANQUÉ LE DÉBUT...

Si vous avez manqué des numéros de **CONSOLES +**, renvoyez-nous le coupon réponse accompagné d'un chèque, nous serons heureux de vous les expédier dans un délai de 5 semaines.



N° HS



N° 1



N° 2



N° 3



N° 4



N° 5



N° 6



N° 7



N° 8



N° 9



N° 10



N° 11



N° 12



N° 13



N° 14



N° 15



N° 16



N° 17



N° 18



N° 19



N° 20



N° 21



N° 22



N° 23



N° 24



N° 25



N° 26



N° 27



N° 28



N° 29





N° 30



N° 31



N° 32



N° 33



N° 34



N° 35



N° 36



N° 37



N° 38



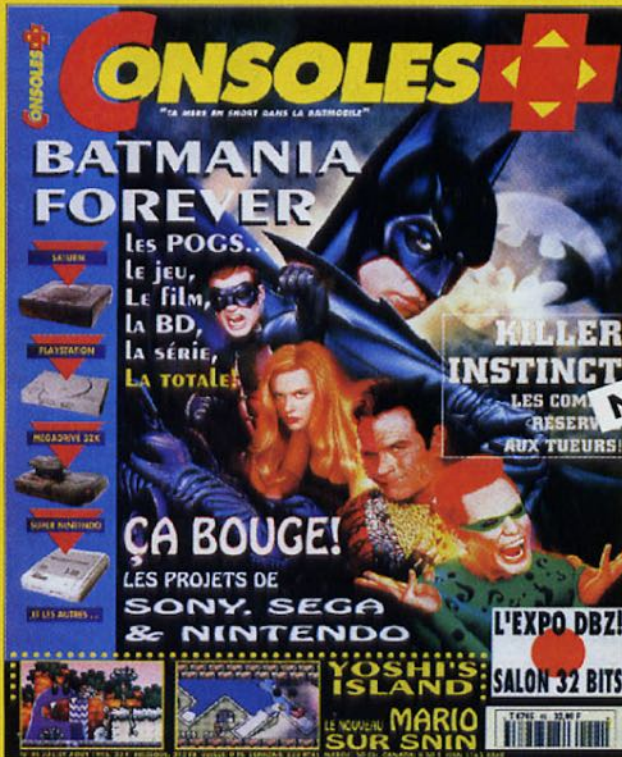
N° 39



N° 40



N° 41



N° 45



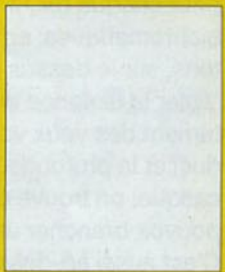
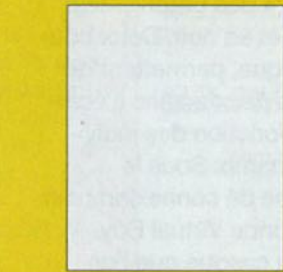
N° 42



N° 43



N° 44



À RETOURNER À : CONSOLES+ B.P. 53 - 77935 PERTHES CEDEX

Je commande le ou les numéros de **CONSOLES+** suivants :N° ☐N° ☐N° ☐N° ☐N° ☐N° ☐N° ☐N° ☐N° ☐N° ☐N° ☐N° ☐N° ☐N° ☐

Je vous adresse la somme de 39F\* x ..... = ..... F (\* dont participation aux frais)

par : Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ de ..... F

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

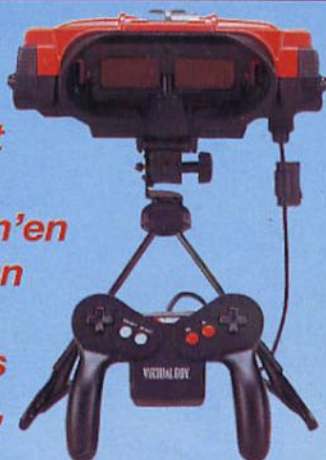
(Délai d'expédition : 5 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné :  (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine

anciens numéros



La Virtual Boy telle qu'en elle-même.

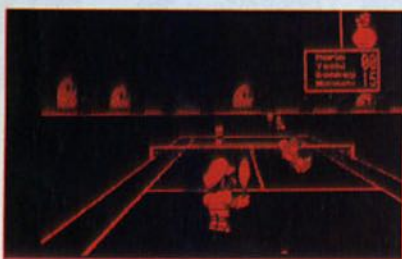


**On attendait une console 64 bits, elle n'en a que 32... On pensait voir des couleurs nombreuses, elle n'en a que deux. On s'imaginait la transporter tranquillement, on ne le peut pas: la Virtual Boy est une console qui doit être positionnée à hauteur du visage, sur une surface plane et dure. Dur!**

La Virtual Boy se présente comme un péri-scope: une sorte de masque, quasiment identique à celui utilisé pour la plongée, reposant sur un bipied. Deux écrans LED, un pour chaque œil, proposent des graphismes bichromatiques: en rouge et en noir. Deux boutons, sur le dessus du casque, permettent de régler la distance entre les deux écrans (l'écartement des yeux varie en fonction des individus) et la profondeur de champ. Sous le casque, on trouve une prise de connexion pour pouvoir brancher une seconde Virtual Boy. C'est aussi en-dessous du casque que l'on règle le volume du son, que l'on branche la manette et où l'on peut connecter des écouteurs. Enfin, les cartouches de jeu, au format plus large mais tout aussi fines que celles de la Game Boy, s'insèrent sur la face arrière de la console.

### Et Dieu créa les doigts...

La manette n'est pas sans rappeler celle de la Playstation: deux poignées (une pour chaque main) et deux croix de direction placées sous les pouces. Deux boutons, "Select" et "Start", peuvent également être actionnés par le pouce de la main gauche. Le pouce droit ne chôme



Mario's Tennis: effet de profondeur garanti.

# VIRTUAL BOY : VIRTUELLEMENT VÔTRE

pas pour autant: les boutons "A" et "B" (tels ceux de la Game Boy) sont à portée du doigt. Les index de chaque main actionnent quant à eux les boutons "L" et "R", placés en dessous des deux manettes.

### Réalité virtuelle? Non monsieur, effet de profondeur!

Coté graphismes, les amateurs de couleurs abondantes vont être déçus: la Virtual Boy n'offre que deux couleurs, le rouge et le noir. Tous les jeux qui sortiront sur cette console disposeront de graphismes rouges - quatre teintes sont proposées, comme sur la Game Boy - sur un fond noir. Fort heureusement, la résolution graphique de chacun des écrans est assez fine. Le point fort de cette console, car il y en a un, réside essentiellement dans l'effet de profondeur. La mémoire vidéo permet en effet de gérer et d'animer plusieurs plans de jeu à la fois. Grâce aux deux écrans placés devant chaque œil, et en décalant légèrement chacune des deux images sur les écrans, on arrive à "tromper" le cerveau du joueur qui pense voir des images sortir des écrans!

### Bon, d'accord, mais les jeux?

Trois jeux sont déjà commercialisés par Nintendo: Mario's Tennis, Galactic Pinball et Virtual 3D Shooting. Le premier est un jeu de tennis où l'on trouve chacun des personnages du monde de Mario. Match amical, en simple ou en double, ou mode Tournoi, à vous de choisir. Galactic Pinball est une simulation de flipper, et Virtual 3D Shooting une simulation de vaisseau spatial. Vous devrez diriger votre vaisseau dans un monde tout en trois dimensions. On regrette que les graphismes ne soient pas en surfaces pleines... Nous sommes sur une 32 bits ou pas? Au cours des mois à venir, d'autres jeux

sont prévus sur la Virtual Boy. Vertical Force et Mario Clash feront partie du lot.

### Que de l'import

Au dire de Banana San, il semblerait que la Virtual Boy n'ait pas été si bien accueillie au Japon lors de sa première semaine de vente. Les magazines japonais en ont très peu parlé, ce qui est généralement mauvais signe! Nintendo France, pour sa part, n'a d'ailleurs pas encore prévu de distribuer officiellement la Virtual Boy. Si vous désirez vous la procurer, il faudra passer par les boutiques d'import, et vous risquez

d'en payer le prix. Au Japon, le prix de la console est d'environ 800 francs et celui des cartouches 250 francs.

Dans les boutiques d'import, il vous en coûtera 1 500 francs environ pour la console et quelque 450 francs pour une cartouche! Outre la somme relativement élevée qu'il va falloir déboursier pour jouer avec la Virtual Boy, prévoyez également une bonne boîte d'aspirine pour "l'après-match". En effet, le temps pour l'équipe de Consoles+ de faire un set à Mario's Tennis et nous étions bons pour un petit tour à l'infirmerie afin d'avaler un Aspro, tous affligés de maux de tête. Nintendo Japon a certainement vu venir le coup (de barre au front) puisqu'il propose, avant que les jeux ne commencent, un mode de pause automatique durant les parties. La Virtual Boy, c'est comme toutes les bonnes choses, il ne faut pas en abuser.

Niiico, Virtual Testeur



La manette de la VB est composée de deux poignées, de deux croix de direction ainsi que de six boutons.

Prise connexion à une autre V.B.

Port cartouche

Prise casque

Prise manette

Réglage volume son



La Virtual Boy vue du dessous.





# BLUE SEED

**BUG  
PHILOSOMA  
VIRTUA FIGHTER  
DRAGON BALL Z  
SHINOBI  
RIGLORD SAGA  
ACE COMBAT  
SHINING WISDOM  
WINNING ELEVEN  
ARC THE LAD  
DUNGEON EXPLORER  
KING'S FIELD 2  
COBRA**



## L'ESCARGOT MET LE TURBO

Le boss de fin du premier monde est un escargot qui a plus d'une corde à son arc: si, au début, ce gastéropode se traîne, il sort vite son hélice pour envoyer des bombes de trois différentes manières. Puis il brandit ses pistolets (!) et ses déplacements s'accroissent. Le battre n'est pas trop dur: dommage tout de même qu'il n'ait pas de barre de vie apparente.



Bug doit surfer sur des plates-formes mouvantes au-dessus du vide.



## ZAP-MOI LE SPIT, ESPÈCE DE STUNT!

Le saut sur la tête est l'arme de base mais, rapidement, Bug acquiert des pouvoirs nouveaux qu'il peut booster en ramassant des icônes de recharge en chemin.



Le Zap rose provoque un éclair qui électrifie les ennemis. Très pratique pour contrer les abeilles.



Quand Bug est Stunt (cascadeur), il devient bleu et invincible pendant quelques minutes.



Le Spit ne se ramasse qu'à partir du troisième monde. Ce pouvoir permet de tirer de loin!



Un insecte délirant est le nouveau héros de Sega dans un jeu entièrement réalisé en 3D temps réel! Errant dans des dimensions labyrinthiques, Bug cherche sa progéniture enlevée par Queen Cadavra, la peu scrupuleuse reine des araignées. Petit, vert et doté d'antennes, Bug, à la prompte détente, passe son temps à sauter sur les abeilles, les serpents, les dragons bombes et une multitude d'autres insectes et de rampants, tous fidèles à leur reine araignée. Ces ennemis acharnés attendent Bug au détour des immenses niveaux qu'il doit parcourir, en quête de la sortie. La 3D, omniprésente, renforce l'impression de complexité du labyrinthe. Le temps passé à errer est l'occasion de ramasser des options multiples qui vont des simples recharges de vie – comme les canettes de Bug Juice et les cœurs – aux options d'armes comme le Zap et le Spit Attack (voir encadré). Bug peut également rebondir sur différents objets, actionner des interrupteurs pour ouvrir des passages (vers des vies supplémentaires, des Continues ou la sortie...) et pousser des blocs. Son aventure débute dans le monde verdoyant des insectes rempli de sauterelles, puis Bug fera un tour dans un désert peuplé de reptiles avant de parcourir le monde marécageux des grenouilles, le monde aquatique, le monde enneigé, puis, pour finir, le volcan d'Arachnia. Chacun de ces six mondes est composé de trois niveaux et d'un boss à l'animation fabuleuse. Le jeu est très difficile: une extrême précision est de rigueur, et mieux vaut faire le plein de vies supplémentaires dans les premiers niveaux...



Pour récupérer les vies supplémentaires, il faut trouver les interrupteurs qui actionnent les barrières.





Une option de rêve avec ce Continue offert! Pour peu que vous ayez trouvé un interrupteur...

## RAMASSEZ LES SOUS!

Les cristaux bleus donnent accès à un niveau-bonus à la fin d'un monde pour peu que vous en ayez ramassé au moins cent par niveau. Par ailleurs, les grosses pièces argentées vous permettent d'aller dans un tableau-bonus au cours du niveau. Il suffit de donner une pièce à votre pote Daddy pour y accéder.



Daddy-O Longleg vous attend près d'un tuyau de douche. C'est par là que vous irez dans un tableau-bonus si vous avez une pièce en poche.



Bug fait la course avec Sonic! S'il récolte dix statues, c'est la vie sup'.



Le Dargonfly Bonus Round s'offre à vous, après le boss, grâce aux cent cristaux glanés par niveau.

## AVIS

oui!



### ELVIRA

La Saturn frappe très fort avec ce jeu de plates-formes sans précédent! Entièrement réalisé en 3D calculée en temps réel, le jeu offre un mode de représentation hallucinant auquel s'ajoutent des zooms à gogo. Certes, il faut s'habituer à la perspective, et calculer ses sauts n'est pas évident au début... Mais le challenge est tellement fabuleux qu'on redouble d'efforts pour s'en accommoder. Les niveaux sont immenses, la difficulté est corsée, les sprites délirants, les astuces nombreuses... Bref, Bug, mal nommé puisqu'il n'en comporte aucun, est un excellent jeu de plates-formes qui innove vraiment.

## AVIS

bouig!



### SPY

Sur 32 bits, l'usage de la 3D marque une évolution fondamentale du jeu de plates-formes. Realtime, la bien nommée, qui s'est occupée de la réalisation de toutes les "maps" en 3D, a dû avoir bien du pain sur la planche car les niveaux sont labyrinthiques au possible et les possibilités offertes à Bug fort nombreuses. Chose intéressante, il n'y a pas qu'un moyen de finir un niveau, mais plusieurs... Comme vous devrez reprendre tous les niveaux de très nombreuses fois, grâce à un système de sauvegarde génialement pensé, la lassitude ne sera pas au rendez-vous, puisque vous prendrez des chemins différents. A noter que la difficulté est très progressive et que le secret réside dans l'anticipation des mouvements des ennemis. Bug n'est pas de ces jeux que l'on finit en trois jours... prévoyez plutôt deux ou trois semaines.



**ÉDITEUR: SEGA**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: D**

**PLATES-FORMES**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**CONTINUES: 3**

## PRESENTATION

88%

Dessin animé en 3D, court mais sympathique.

## GRAPHISMES

94%

Que de perspectives avec des graphismes tout en 3D temps réel! C'est beau et impressionnant.

## ANIMATION

95%

Bug, ses ennemis, les boss, les éléments du décor en mouvement: tout bouge de façon fluide et, parfois, très rapidement.

## MUSIQUE

90%

Accompagnement rythmé des niveaux.

## BRUITAGES

93%

Voix digitalisée en anglais pour Bug et nombreux bruitages très bien rendus.

## DURÉE DE VIE

96%

18 vastes niveaux pour 6 "mondes" et 6 boss. Le tout servi avec une grande difficulté.

## JOUABILITÉ

93%

Une fois que les yeux sont habitués à cette 3D de folie, il n'y a plus de problème.

## INTERET

95%

Un excellent jeu de plates-formes en 3D temps réel destiné aux bons joueurs.



# PLAYSTATION REVIEW

## SOUS TOUTES LES COUTURES

Philosoma a ce gros avantage de regrouper en un seul jeu les angles de vue qui ont fait le succès de nombreux shoot'em up. Ainsi, l'on trouve une vue en 3D isométrique à la View Point (Neo Geo), un passage en vue plongeante à la Gynoug (MD), une vue de profil comme dans Gates of Thunder (PC Engine), ou de derrière à la manière de Novastorm (PC CD), etc. Cette variété d'angles donne à Philosoma une incontestable diversité, mais ne rallonge pas pour autant sa durée de vie...



Le début du jeu vous place face à des centaines de météorites. Détruisez-les sans état d'âme et tentez de récupérer les bonus...



Le vaisseau avance vers vous, tandis que les ennemis arrivent de l'arrière-plan. N'hésitez pas user de vos bombes, comme sur la photo.



Vus... ne so... Les ennem... beauco...



Voici le sbire du boss final. Touchez-le au foie, et détruisez ses rayons.

Vos armes ont chacune des niveaux d'énergie et vous pouvez en plus récupérer des missiles à tête chercheuse, très utiles dans les derniers niveaux.



## AVIS

non!



SPY

Ça va bien cinq minutes... Voilà qu'on nous refait le coup du jeu qui coûte excessivement cher et qui ne tient pas la route plus de quelques heures. Pour 200 francs, je ne dis pas. Car Philosoma propose des séquences d'introduction de toute beauté, et arrive à étonner par la variété de ses phases. Mais franchement, pour 500 brouzoufs, le rapport qualité/prix est mauvais. C'est d'autant plus dommage que les sensations de jeu sont très bonnes, et que l'on est vraiment impressionné par les premières minutes de jeu. Mais non, franchement, non. Sauf si vous êtes un collectionneur, que vous êtes friqué et amateur de shoot'em up, Philosoma n'est pas rentable, même en mode Hard...

Les shoot'em up sont rares sur les 32 bits. La Playstation a Starblade et son Raiden, la Saturn son génial Panzer Dragoon. Voici que débarque Philosoma sur Playstation. Faut-il s'en réjouir?

Intenses... les premières minutes de jeu sont intenses. On débute avec une introduction hallucinante bourrée d'effets spéciaux et d'images de synthèse, puis les premiers décors du jeu, fort sombres, s'affichent, avec un effet de profondeur saisissant. Après quelques minutes, on constate que les quatre armes proposées (tir multidirectionnel, laser, tir arrière, tir rechargeable) peuvent augmenter de puissance. Reste à trouver les bonus correspondant à l'arme (laquelle peut être changée grâce aux boutons devant le paddle, R1 et R2).

Arrive la première difficulté: le boss. Deux bombes et il claque! Vous avez bien lu: vous avez fini le premier niveau, et il y en a quatre dans le jeu (divisés en cinq parties chacun). Le reste est assez classique, vous shootez, évoluez dans des scrollings horizontaux ou verticaux, et blastez, blastez encore. Ce Philosoma laisse une étrange impression. On en vient à se demander s'il n'aurait pas mieux valu troquer quelques minutes d'intro au profit de trois niveaux supplémentaires. Mais, visiblement, ce n'était pas la priorité des concepteurs. Force est de constater que, depuis quelques semaines, c'est Sega qui joue la carte de la profondeur de jeu. Sony produit de jolies choses, mais si vite oubliées... La main va-t-elle tourner?

## SYNTHÈSE, PRIEZ POUR NOS IMAGES...

Tout l'intérêt de Philosoma réside dans les séquences en images de synthèse disséminées un peu partout dans le jeu. Ces images sont d'une qualité stupéfiante,

effets techniques à la clé (morphing, effets de lumière, de transparence, etc.). Mais quand pourra-t-on jouer "dans" ce genre d'introduction?







profil, les décors  
pas extraordinaires.  
ont en revanche  
gagné en taille.

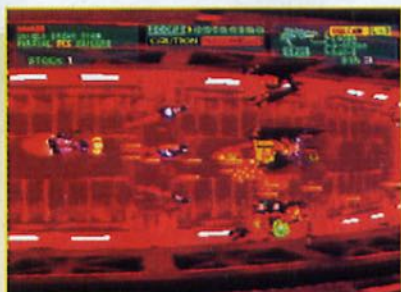


Un angle de vue, réservé au second  
niveau, inspiré du célèbre View Point.  
Cette 3D isométrique est d'ailleurs  
très bien gérée.



A la manière d'un Total Eclipse (3DO),  
vous voyez votre vaisseau  
de dos et devez éviter les portes  
qui se referment.

# PHILOSOMA



Cette séquence est un grand moment  
de l'histoire du shoot'em up. Votre  
vaisseau tourne autour du générateur,  
et le décor de fond est en rotation  
perpétuelle. Magnifique...



Le laser devient une arme intéressante  
quand il est boosté au niveau 3.  
Ce boss en fait les frais...

## AVIS

*oui, mais...*



**NIIICO**

Le défaut évident de ce Philo-  
soma tient à ce qu'on le termine  
beaucoup trop rapidement pour  
qu'il soit rentable. Rendez-vous  
compte: en mode Easy, on arrive  
tranquillement à l'avant-dernier  
niveau du jeu dès la première  
partie. Un conseil, choisissez la  
difficulté la plus élevée pour que  
le jeu vous résiste quelques ins-  
tants de plus. Vu son prix en  
import, il est évident que Philo-  
soma offre un très mauvais rap-  
port prix/durée de vie. Cepen-  
dant, les nombreuses et fort impressionnantes  
séquences en images de synthèse (environ dix  
minutes, un vrai délice) peuvent faire pardonner  
beaucoup de choses. Sa réalisation est elle aussi  
impeccable et l'on appréciera les multiples types de  
vue offerts durant les niveaux: de profil, de face, de  
dos, du dessus, du dessous, de trois quarts... Tout y  
passe, et zooms, rotations, déformations, effets de  
transparence sont aussi de la partie, avec des gra-  
phismes à la hauteur. J'achète, j'achète pas?! Mon  
cœur balance...



**ÉDITEUR: SCE**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**SHOOT-THM-UP**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUES: 5 + MEMORY CARD**

## PRESENTATION

**95%**

Dix bonnes minutes de séquences en images de  
synthèse réparties sur tout le jeu. C'est beau...

## GRAPHISMES

**79%**

Hormis les introductions, les niveaux ne bénéfi-  
cient pas de décors extraordinaires.

## ANIMATION

**90%**

Sans ralentissement, des effets spéciaux à gogo,  
et des niveaux aux vues différentes partout.

## MUSIQUE

**83%**

Des thèmes entraînants, mais classiques.

## BRUITAGES

**85%**

Votre périple est accompagné des commentaires  
(en japonais) de vos copilotes et les bruits des  
tirs et des explosions sont bien rendus.

## DURÉE DE VIE

**59%**

En mode Hard, vous mettrez une demi- journée  
à le finir. En Easy, deux heures...

## JOUABILITÉ

**82%**

La prise en main est nickel, et le vaisseau  
répond aux moindres sollicitations.

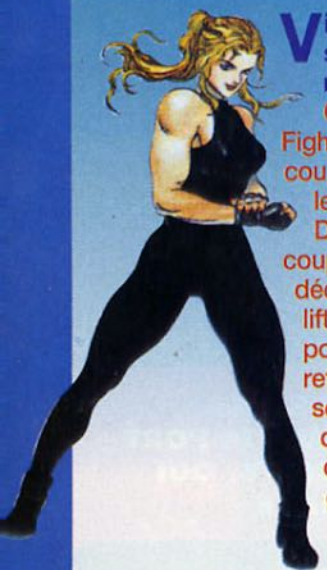
## INTERET

**76%**

Une intro divine, un jeu assez varié, mais seule-  
ment quatre petits niveaux. Dommage.



# SATURN REVIEW



**V**irtua Fighter relooké (ou remixé) vient de sortir! C'est beau, c'est jouable... En deux mots, c'est le même mais en mieux. Comment pourrait-on ne pas connaître Virtua Fighter? Lorsqu'il est sorti sur la Saturn, beaucoup en sont restés béats d'admiration... et moi le premier. Puis, avec la sortie de Toh Shin Den et de Tekken, il a pris un coup de vieux. Mais Sega a décidé de lui faire subir un lifting: mapping à gogo pour les persos, dessins retravaillés pour l'écran de sélection, et un Replay enfin débuggé! Tous les petits défauts ont été gommés. En mode 1 joueur, les combats sont beaucoup plus intéressants. La console se défend bien et effectue

quelques beaux enchaînements. Les décors ont été retravaillés: les surfaces de combat sont maintenant mappées! Les règles n'ont pas changé: si vous tombez hors de l'aire de combat, vous perdez le round. Outre la possibilité d'écraser son adversaire en sautant dessus lorsqu'il est au sol, les coups spéciaux sont nombreux, tout comme les projections, grâce auxquelles on peut contrer des attaques. Avec Paï, par exemple, vous devrez appuyer sur le bouton de poing en allant vers l'arrière au moment où vous recevrez un coup. L'animation est fluide, et la décomposition des mouvements toujours aussi impressionnante, pour un réalisme saisissant: les combattants placent leurs jambes et leurs bras comme s'il s'agissait d'un vrai combat de karaté.



Le Replay ne comporte plus aucun bug.

# Virtua Fighter Remix



L'écran de sélection des divers personnages a été retravaillé.

AVIS

oui!



PANDA

Quel plaisir de pouvoir rejouer à VF sans avoir à subir les graphismes désuets de la première version, et sans qu'apparaisse le moindre bug d'affichage! Alors, oui,

Virtua Fighter Remix est un très bon jeu, évidemment bien meilleur que l'ancienne version... mais probablement moins bon que Virtua Fighter 2, qui devrait sortir avant Noël au Japon! En attendant, je retourne affronter Marc, le seul adversaire presque à ma hauteur dans cette rédaction de petits joueurs!

## LES PROJECTIONS

Chaque combattant possède plusieurs projections différentes, plus ou moins efficaces, certaines d'entre elles allant jusqu'à éjecter l'adversaire hors du ring.



Une prise de catcheur!



Pas très galant, le monsieur!



Lau ne fait pas dans la dentelle.



Un bon coup  
de coude pour aider  
à la digestion!  
Foies sensibles  
s'abstenir...



Le mapping est  
impeccable!

AVIS

oui!



MARC

Ah, qu'elle est  
brave, la Pan-  
douille! Moi, un  
adversaire à la  
hauteur? Mais  
je l'explose,  
oui! S'il arrive  
que le Panda  
me ridiculise  
dans des jeux  
de baston,

avec VF, c'est moi le maître. Mais  
passons... Quoi qu'il en soit,  
maintenant que les persos sont  
mappés et que la plupart des  
bugs ont disparu, Virtua Fighter  
devient à mon avis le meilleur jeu  
de castagne sur 32 bits. La joua-  
bilité est toujours excellente et les  
combats plus réalistes que  
jamais: ce jeu est un "killer"...  
Espérons que le prix auquel il  
sera vendu en France s'inspirera  
du prix japonais!



Les coups spéciaux ne sont guère impressionnants,  
mais fort réalistes. Ceci expliquant cela...

## LE PRIX DU REMIXAGE



A priori, Virtua Fighter  
Remix ressemble à une  
"amaque": en définitive, il  
s'agit du même jeu, et  
seuls les graphismes ont  
changé. Mais sachez  
qu'au Japon, le jeu est  
vendu 3 800 yen, alors  
que le prix moyen d'un  
jeu est de 5 800 yen!  
Sega a donc fait en  
sorte que même ceux  
qui possèdent déjà  
Virtua Fighter puissent  
être intéressés par le  
"remix". Seule inconnue:  
le prix en France sera-t-il  
aussi intéressant?



ÉDITEUR: SEGA  
DISTRIBUTEUR: IMPORT  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: F

BASTON  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
CONTRÔLE: BON  
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4  
CONTINUES: INFINIS

PRESENTATION

80%

Des options claires. Les visages des combattants  
ont été redessinés.

GRAPHISMES

94%

C'est beau! Tous les personnages sont mappés,  
et le Replay ne bugge pas!

ANIMATION

95%

L'animation est toujours aussi fluide, et les mou-  
vements aussi bien décomposés.

MUSIQUE

85%

La musique n'est pas mal, mais elle n'est pas  
exceptionnelle.

BRUITAGES

90%

Corrects, mais il n'y a pas d'amélioration par  
rapport à la version précédente.

DUREE DE VIE

90%

Lorsque l'on est deux, les combats s'enchaînent  
sans discontinuer...

JOUABILITE

90%

Sega a eu le bon goût de livrer tous les coups  
dans la notice!

INTERET

92%

J'ai toujours adoré Virtua Fighter pour sa joua-  
bilité et ses nombreux coups spéciaux. Alors,  
maintenant, en plus, il est beau!



# PLAYSTATION REVIEW

# DRAGON BALL Z Ultimate Battle

Un Dragon Ball Z sur Playstation? On pourrait alors s'attendre à des graphismes éblouissants, des animations dignes des meilleurs jeux de baston de la machine (Tekken, Toh Shin Den...). Or... Dans ce nouvel épisode des aventures de San Gokhu sur Playstation, tous les personnages de la saga (ou presque) sont réunis. On retrouve donc Kryllin, San Gohan, Trunks, Freezer accompagné de ses forces spéciales, les deux Boo, Piccolo, Gotenks (la fusion de Trunks et Goten), Dabura, Kaïoshin, C16 et C18 et Cell, Vegeta et Tenshinhan: vingt-deux personnages en tout puisqu'il y a deux Gohan, deux Trunks et deux Boo (enfants et adultes). Curieusement, cette version 32 bits est quasiment identique aux versions 16 bits. Seuls les graphismes et les capacités techniques changent, le jeu en lui-même n'ayant pas varié d'un iota. Lors du mode Story, entre les combats, vous aurez droit à de petites séquences où les combattants dialoguent, par exemple quand Gohan affronte Cell, on voit la tête du Cyborg 18 par terre. Le championnat est toujours là avec un nouveau mode, le Build Up, qui permet d'agrandir la taille de sa barre d'énergie pour participer au tournoi d'arts martiaux. Il n'y a plus d'écran splitté, la Playstation se prêtant parfaitement à la production de zooms et de rotations. Malheureusement, les super-attaques (kamehameha, etc.) sont beaucoup moins impressionnantes que dans les précédentes versions. Mais ça n'empêchera pas Bandai de gagner de l'argent...

## AVIS

*oui, mais...*



## SWITCH

d'un personnage à l'autre). Bref, je suis un peu déçu: Bandai ne se foule pas trop...

Tous ceux qui ont aimé les épisodes précédents aimeront forcément celui-ci puisqu'il reprend exactement les mêmes ingrédients. Le problème, car il y en a un, c'est que le jeu sous-exploite les capacités de la console. Les décors sont vides et manquent de couleur, les animations ne sont pas incroyables, et il n'est pas bien difficile de terminer le jeu. Par ailleurs, les coups spéciaux n'ont pas beaucoup changé (ni ne changent vraiment



Voilà un exemple des petites séquences qui interviennent entre les matchs...



... et voici le rendu d'une super-attaque: décevant, non?



Les barres qui splittaient l'écran n'ont plus lieu d'être: les zooms les remplacent.





# N Z 22

## LES PERSONNAGES CACHÉS

Comme dans tout bon DBZ, il existe des personnages qui n'apparaissent pas normalement à l'écran. Si l'on joue dans le mode Story et que l'on ne perd pas de Continue, de nouveaux personnages apparaissent pour vous combattre. Le premier sera Tortue Géniale, San Gokhu enfant le second, puis viennent ensuite Mister Satan et, enfin, San Gokhu dans sa troisième transformation de super-Sayan.



Voici Tortue Géniale, celui sans lequel San Gokhu ne serait pas qui il est maintenant.



Et voilà San Gokhu à l'époque de son bâton magique et du nuage supersonique. Nostalgie...



Mister Satan possède des attaques très originales.



San Gokhu, dans sa troisième transformation, est très rapide et extrêmement résistant.



Dans le mode Story, une fois les nouveaux personnages apparus, il est possible de les sélectionner et de jouer avec.



## AVIS

non, mais!



## KILLER

coup: avec le nombre de mecs qui se shootent à DBZ, la pire daube se vendrait comme des petits pains! Accros à la sauce DBZ de tous les pays: vous avez les bouquins DBZ, les jeux DBZ, la collec' des Cardass et Rami Card de DBZ, vos slips et vos chaussettes (j'en ai une paire mais je la cache bien) sont frappés à l'effigie de DBZ, vous aimeriez que votre petite amie se fasse la coupe de San Gokhu (mais si, vous en êtes là)... Alors, faites un effort pour vous prouver que vous n'êtes pas tout à fait une loque, menottez-vous à un radiateur s'il le faut, résistez: n'achetez pas ce DBZ!



**ÉDITEUR: BANDAI**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**BASTON**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: FAIBLE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4**  
**CONTINUES: INFINIS**

**PRESENTATION 90%**

Un dessin animé qui a du punch nous présente les différents héros de la série.

**GRAPHISMES 70%**

Les décors sont vides, et les capacités de la Playstation ne sont pas exploitées.

**ANIMATION 80%**

Rien d'extraordinaire, l'animation des personnages est bonne, sans plus.

**MUSIQUE 78%**

On s'attendait à ce qu'elle soit plus dynamique.

**BRUITAGES 82%**

Tout ce qu'il y a de plus classique.

**DURÉE DE VIE 90%**

Des coups spéciaux et des personnages très nombreux, ainsi que différents modes de jeu.

**JOUABILITÉ 85%**

Elle est aussi bonne que les précédents épisodes sur les autres machines.

**INTERET 70%**

Techniquement, le jeu est décevant et il n'apporte rien de nouveau. 22 personnages et une licence ne suffisent pas à faire un bon jeu.



# SATURN REVIEW



## SHIN SHINOBI



Le huitième niveau est bien coriace car vous devez sauter sur des plates-formes grandes comme mon pouce, tout en évitant les aigles et autres militaires. Pas simple.

**M**ythique... Le mot n'est pas trop fort! Shinobi est devenu un mythe, et son personnage principal, de nombreuses fois décliné sur les consoles de Sega, revient en force sur l'une des consoles les plus puissantes du marché. Saisissant.

Même si l'on ne change pas une recette qui gagne – d'ailleurs, les développeurs adhèrent visiblement à cette maxime, et les nouveautés ne sautent pas aux yeux –, ce Shinobi nouveau sur Saturn marque cependant une évolution notable pour le genre de l'action/plate-forme. En fait, Shin Shinobi regroupe toutes les subtilités de ce jeu d'action de légende, tout en incluant des phases de plates-formes qui n'avaient pas autant d'importance auparavant. Hormis cet aspect, on retrouve le "bon vieux Shinobi" dès lors qu'il s'agit de traverser les neuf niveaux présentés et de shooter aux shurikens et au katana les ninjas et autres militaires. Les ninjas tombent du ciel, les "bazooka men" sont toujours aussi coriaces, et les lieux traversés sont très similaires à ceux découverts sur les anciennes versions (le port, la caverne, le temple, les abords du temple, etc.). On remarque également que les nouveautés apportées à Shinobi III ont été conservées (coups spéciaux, saut en s'accrochant aux murs), et que la prise en main est toujours aussi aisée. Les derniers niveaux sont d'une difficulté éprouvante pour les nerfs, mais, bon dieu, qu'est-ce que c'est bon! Décidément, la nouvelle machine de Sega, Saturn à toute vitesse!



La parade est une bonne technique contre ce boss qui ne pourra être touché que quand il arrête de clignoter.



Dans ce Shinobi, un nouveau sort de magie est apparu. Il vous permet de laisser une émanation de votre dieu derrière vous qui détruira vos ennemis par simple contact.

### AVIS

### shinoboui!



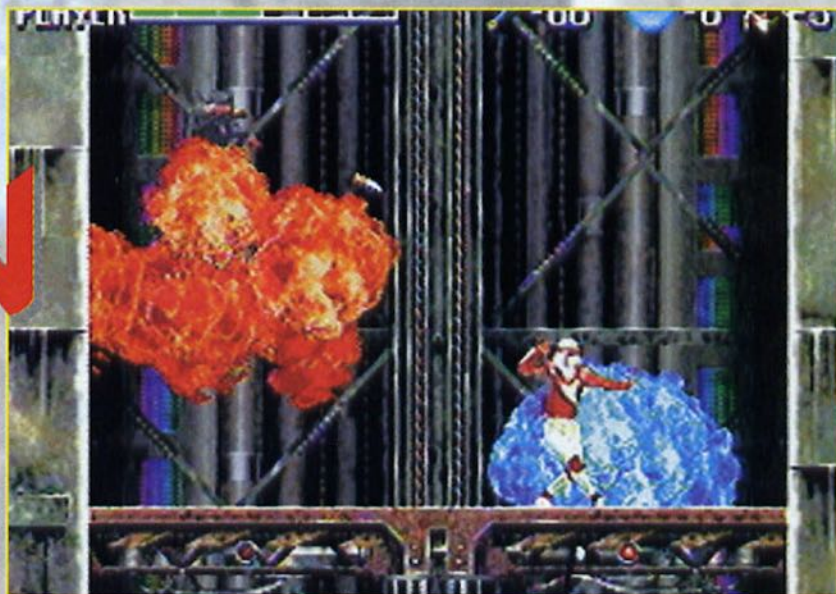
**SPY**

Dans son principe, Shin Shinobi ne diffère que très, très peu des anciennes versions. L'évolution dans le jeu se fait toujours à l'identique, l'engouement est toujours aussi fort, et l'on n'a de cesse de réussir à conduire ce ninja blanc auprès de sa dulcinée tant le jeu est bien pensé et l'action trépidante. Sur le plan technique, il n'y a qu'un reproche à formuler: les décors, digitalisés, même s'ils gagnent énormément en réalisme, n'en restent pas moins très vides dans certains niveaux. La bande-son est de facture honnête, les séquences filmées ajoutent une touche sympathique (voire comique puisqu'elle est du niveau d'un Power Rangers...), et la maniabilité reste fidèle à elle-même, avec des doubles sauts que vous aurez du mal à maîtriser. Bref, Spy, il est content, quoi...





# SHINOBI DEN



A chaque fois que vous tuez un ennemi, il explose dans une gerbe de fumée bleue et vous laisse un présent (bombe ou bonus).

## ZE X-OR CLONE!

L'intro filmée de Shinobi n'a rien à envier aux "Bioman", "X-Or" et autres "Power Rangers". Les combats sont du même calibre (risibles), les dialogues tout aussi nunuches (certes, on n'a pas tout compris, mais quand même!), et seule la réalisation relève un peu la sauce, c'est-à-dire qu'elle n'est pas trop abominable. La mise en condition est réussie et contentera les fans des séries susnommées, tout en faisant bien rire les autres...



La petite amie de Shinobi est enlevée par des sbires.



Moi, y'en a pas être content! Toi y'en a comprendre?



## AVIS

oui!



## SWITCH

Le Shinobi nouveau débarque sur Saturn, en voilà une bonne nouvelle! Aussi bonne que le jeu, à dire vrai. Avec sa difficulté aussi bien dosée que le personnage est maniable, ce jeu est un véritable délice. Les capacités techniques de la Saturn permettent d'obtenir des graphismes d'excellente qualité et des digitalisations de décors et de personnages de toute beauté. Se glisser dans la peau du héros est de ce fait beaucoup plus aisé. Vous devrez apprendre tout de vos ennemis, de vos atouts et du territoire à parcourir pour pouvoir prétendre sérieusement au titre de ninja du pad. De plus, différents sorts magiques vous permettent de vous tirer d'affaire un peu plus aisément que d'ordinaire dans certaines parties du jeu, où l'on doit faire preuve d'une maîtrise totale de son personnage et garder un bout de sa barre d'énergie pour les boss (très gourmands, les bougres...). Bref, Switch, il est content, quoi...

## EN DÉ-COM-PO-SÉ

Les personnages ont été digitalisés à partir de combattants réels. Ce procédé permet d'obtenir des animations particulièrement bien décomposées, et des mouvements très fluides. Anatomie d'un roulé-boulé.





## LE PARCOURS DU COMBATTANT

En tout et pour tout, neuf niveaux vous attendent dans cette nouvelle mouture. Leurs thèmes, ainsi que leurs bestiaires, n'ont rien de bien original par rapport aux premiers Shinobi, mais ils sont agencés de manière légèrement différente.



Une fois dans le troisième niveau, à savoir le laboratoire des Gros-Pas-Beaux, vous devrez par deux fois éviter les coups de tête de ce dino. Un coup d'épée suffira.



Un niveau plutôt délicat puisqu'il vous oblige à rester accroché aux lianes (manette vers le haut) tout en évitant les ennemis. L'invincibilité affichée ici est bien utile.



Un combat digne de Samurai Shodown. N'oubliez pas que ce boss est très rapide, et que ses coups sont variés. Soyez vif.



Le deuxième niveau vous entraîne au fin fond d'une forêt. Il vous faudra mettre à profit votre double saut pour grimper aux branches.



Dans Shinobi, ce n'est plus "Sous les pavés, la plage" mais "Sous le chariot, la mer"...



Si vous maîtrisez correctement le double saut, le niveau 7 ne vous posera aucun problème. Dans le cas contraire, vous allez vous amuser.



**ÉDITEUR: SEGA**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**PLATES-FORMES/ACTION**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: MOYEN**  
**DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUES: 5**

### PRESENTATION 89%

Un petit film en guise d'intro, qui se poursuit au début de chaque niveau, et en fera rire certains.

### GRAPHISMES 85%

Certains décors sont un peu vides, mais ils sont tous très réalistes.

### ANIMATION 90%

Tous les personnages ont été filmés puis digitalisés, ce qui donne des animations fluides et réalistes. Quelques ralentissements à noter.

### MUSIQUE 91%

Thèmes sympa, tout à fait dans l'ambiance.

### BRUITAGES 87%

Lancers de shuriken, coups de katana, explosions... Ils sont nombreux et bien réalisés.

### DURÉE DE VIE 91%

Certains passages sont très difficiles, mais on vient à bout du jeu en une dizaine d'heures.

### JOUABILITÉ 88%

Quasiment irréprochable si ce n'est le fameux double saut que certains mettront du temps à maîtriser.

### INTERET 92%

Le mythe continue, et la version Saturn est sans conteste l'un des meilleurs épisodes. A posséder.



Commandez et réservez vos jeux par téléphone en réglant par carte bleue au



43 79 12 22

**OUVERT**  
**DU LUNDI AU SAMEDI**  
**DE 10H A 19H**


# POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS - Tél : (1) 43 79 12 22 - Fax : (1) 43 79 11 05

TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE  
*Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché.*

### SONY PSX

**CONSOLE FR**  
**2099 F**  
**JEUX VF A**  
**PARTIR DE 349 F**  
**TEL.**




JOYPAD SUPP 299 F  
ACTION REPLAY 299 F  
MEMORY CARD 299 F  
RIDE RACER 499 F  
TOSHINDEN 499 F  
KILLEAK THE BLOOD 499 F  
RAIDEN PROJECT VF 499 F  
MOTOR TOON GP 499 F  
TEKKEN 499 F  
PARODIUS 499 F  
WINNING ELEVEN 549 F  
ACE COMBAT 549 F  
POWER INSTINCT 2 549 F

FORMATION SOCCER 549 F  
METAL JACKET 549 F  
TWIN BEE YAHHO 549 F  
IN THE HUNT 549 F  
STREET FIGHTER THE MOVIE 549 F  
V-TENNIS 549 F  
RAYMAN 549 F  
ZERO DIVIDE 549 F  
PHILOSOMA 549 F  
GENSU SUIKODEN RPG 599 F  
KING OF BOWLING 549 F  
PRO WRESTLING 549 F  
ARK THE LAD 549 F  
BOXING ROAD 549 F  
DARKSTALKER 549 F  
DRAGON BALL Z 549 F  
X-MEN 549 F  
DESTRUCTION DERBY 549 F  
WIPE OUT 549 F

TEL  
TEL

### SATURN

**CONSOLE FR**  
**+ 1 JEU**  
**TEL**



MEMORY CARD 289 F  
JOYPAD SUPPLEMENTAIRE 289 F  
ASTAL 399 F  
DAYTONA USA 399 F  
PANZER DRAGON 449 F  
SIDE POCKET 2 449 F  
VICTORY GOAL 349 F  
EA HOCKEY 449 F  
SHIN SHINOBI DEN 399 F  
VIRTUA FIGHTER REMIX 349 F

ADAPTATEUR UNIVERSEL 349 F  
RIGLORD SAGA 449 F  
BLAZING TORNADO 499 F  
MAGIC KNIGHT RAYEARTH 449 F  
KING OF BOXING 449 F  
VIRTUA VOLLEY BALL 449 F  
WING ARMS 499 F  
TWIN BEE 449 F  
LAYER SECTION 499 F  
STREET FIGHTER THE MOVIE 499 F  
SLAM DUNK 449 F  
SHINING WISDOM 449 F  
VIRTUA RACING 449 F  
DARKSTALKER 499 F  
X-MEN 499 F  
GOLDEN AXE THE DUEL 499 F

### 3DO



ALONE IN THE DARK 349 F  
THE LOST EDEN 399 F  
SPACE HULK 399 F  
OFF WORLD INTERCEPTOR 199 F  
THE LOST EDEN 379 F  
CRIME PATROL 299 F  
BURNING SOLDIER 299 F  
GEX 349 F  
SLAM AND JAM 95 399 F  
SUPER STREET FIGHTER 399 F  
FLASHBACK 399 F  
HELL 399 F  
WING COMMANDER 3 399 F  
THE SYNCATE 399 F

### NEO GEO CD



THREE COUNT BOUT 399 F  
CYBERLIP 399 F  
ROBOT ARMY 449 F  
CROSSED SWORDS 2 NEW !! 449 F  
KING OF ATHLETE NEW !! 449 F  
AEROFIGHTERS 3 NEW !! 449 F  
PUZZLE BUBBLE 449 F  
SUPER VOLLEYBALL 449 F  
PALSTAR 449 F  
FATAL FURY 3 449 F  
SUPER SIDE KICKS 3 449 F  
KING OF FIGHTERS 95 449 F  
WORLD HEROES PERFECT 449 F

### SNES/SNIN

→ CONSOLE SNIN + 2 JOY + 1 JEU 490F

#### JEUX NEUFS

THEME PARK 449 F  
KILLER INSTINCT 499 F  
WILD GUNS 449 F  
BAT.FOREVER 449 F  
CHRONOTIRG. 549 F  
M.KOMBAT 3 499 F

#### JEUX OCCAZ

PILOTWINGS 99 F  
ARME FATALE 99 F  
GHOULS & GHOSTS 99 F  
BLAZING SKIES 99 F  
ROAD RUNNER 99 F  
ADDAM'S FAMILY 99 F  
KICK OFF 99 F  
STARWING 99 F  
COOL SPOT 129 F  
SUPER TENNIS 129 F  
SUPER ALPSTE 129 F  
BARTS SIMPSON 129 F  
EQUINOX 129 F

JURASSIC PARK 129 F  
KO BOXING 129 F  
ROBOCOP 3 129 F  
WING COMMANDER 129 F  
CONTRA 3 129 F  
TORTUE NINJA 129 F  
ADVENTURE ISLAND 129 F  
DRAGON'S LAIR 129 F  
BULLS VS BLAZERS 129 F  
HOME ALONE 2 129 F  
JOE ET MAC 129 F  
DRAGON BALL Z JAP 129 F  
CASTLEVANIA 4 129 F  
MORTAL KOMBAT 129 F  
DOUBLE DRAGON 129 F  
KING ARTHUR WORLD 129 F  
SUPER SWIV 149 F  
ALIEN 3 149 F  
NBA ALL STAR 149 F  
POPULOUS 149 F  
HOOK 149 F  
PRINCE OF PERSIA 149 F  
DENNIS LA MALICE 149 F  
STAR WARS 149 F  
SPACE ACE 149 F  
AXELAY 149 F  
JIMMY CONNORS 149 F  
TAZMANIA 149 F

BOB 149 F  
STREET FIGHTER TURBO 199 F  
FLASHBACK 199 F  
RANMA 1/2 199 F  
MAGICAL QUEST 199 F  
TECMO BASKET 199 F  
MARIO ALL STARS 199 F  
SKYBLAZER 199 F  
GOOF TROOP 199 F  
MR NUTZ 199 F  
NHLPA 93 199 F  
LOST VIKINGS 199 F  
VAL D'IZERE 199 F  
SMASH TENNIS 199 F  
DRAGON BALL Z 199 F  
F1 POLE POSITION 199 F  
SIM CITY 199 F  
POCKY ET ROCKY 199 F  
ALADDIN 199 F  
BUBSY 199 F  
SREET RACER 249 F  
FIFA SOCCER 249 F  
SYNDICATE 249 F  
DONKEY KONG COUNTRY 249 F  
LE ROI LION 279 F  
EARTH WORM JIM 279 F  
MORTAL KOMBAT 2 279 F  
SECRET OF MANA 299 F

### MEGADRIVE

#### JEUX NEUFS

THEME PARK 399 F  
THE PUNISHER 399 F  
MEGAMAN 399 F  
SLAM MASTER 399 F  
ALIEN SOLDIER 399 F  
STREET RACER 399 F  
BAT.FOREVER 399 F

#### JEUX OCCAZ

EMPIRE OF STEEL 99 F  
QUACKSHOT 99 F  
MEGAGAMES 1 99 F  
DAVID ROBINSON 99 F  
THUNDER FORCE 2 99 F  
CHAKAN 129 F  
EUROPEEN SOCCER 129 F  
CORPORATION 129 F  
KID CHAMELEON 129 F  
MERCUS 129 F

WONDERBOY 5 129 F  
TERMINATOR 129 F  
BUBSY 129 F  
TAZMANIA 129 F  
GOLDEN AXE 2 129 F  
TERMINATOR 2 129 F  
TURBO OUT RUN 149 F  
SPEED BALL 2 129 F  
GLOBAL GLADIATOR 129 F  
SPLATER HOUSE 2 129 F  
GRANDSLAM TENNIS 129 F  
G-LOC AIR BATTLE 129 F  
TEAM USA BASKET 129 F  
HAUNTING 129 F  
SONIC 2 129 F  
ALIEN 3 129 F  
FATAL FURY 149 F  
MORTAL KOMBAT 149 F  
WORLD OF ILLUSION 149 F  
CHAKAN 149 F  
DICK TRACY 149 F  
CAPTAIN AMERICA 149 F

NBA ALL STAR 149 F  
ALYSIA DRAGON 149 F  
ETERNAL CHAMPIONS 149 F  
DUNGEONS ET DRAGONS 149 F  
SONIC SPINBALL 149 F  
WINTER OLYMPICS 149 F  
HUCK 149 F  
POWER MANGER 149 F  
ECCO THE DOLPHIN 149 F  
STREET FIGHTER 2' 149 F  
NHLPA 94 149 F  
FIFA SOCCER 149 F  
GAUNTLET 4 149 F  
DAVIS CUP TENNIS 149 F  
TITI ET GROSMINET 199 F  
DRAGON 199 F  
JUNGLE STRIKE 199 F  
NBA JAM 199 F  
ALADDIN 199 F  
FORMULA ONE 249 F  
URBAN STRIKE 249 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A:**  
**POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS**

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
<b>TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT</b>		

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_ TEL : \_\_\_\_\_  
ADRESSE : \_\_\_\_\_ CP : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_  
PAIEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE ☐  
CARTE BLEUE : ☐ DATE D'EXP: ./.  
POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE : \_\_\_\_\_



# Riglord Saga

**R**iglord Saga est un des meilleurs wargames qu'il m'ait été donné de pratiquer. Ce n'est pas tant son côté stratégique qui m'a séduit que les divers éléments issus des RPG qui s'y insèrent!

Riglord Saga est une sorte de Shining Force qui aurait connu nombre d'améliorations! Sur le plan de la réalisation technique, c'est très impressionnant. Les mouvements de caméra sont fluides et, dès que la baston commence, l'action se recentre sur les protagonistes avec diverses rotations et zooms... Tous les personnages et les monstres, ainsi que les décors, sont modélisés en 3D, et l'impression de relief est saisissante. Au départ, on se déplace dans l'île à la manière d'un RPG. On peut en faire le tour et s'arrêter au passage dans les villages. Vous devrez discuter avec certains personnages pour pouvoir obtenir des renseignements indispensables à la poursuite de l'aventure, exactement comme dans un RPG, mais dans une moindre mesure. Vous devrez de même renouveler l'équipement de votre groupe. D'ailleurs, lorsque vous allez acheter une épée, on vous propose différents modèles. Par un système d'icônes ombrées et de flèches, vous pourrez savoir si un personnage peut utiliser cette arme et si cette dernière est de qualité supérieure à celle qu'il possède déjà! Tout comme dans les RPG, vous récupérez des personnages en cours d'aventure, et tous évoluent ensemble, gagnant de l'expérience. Ainsi, les guerriers apprendront de nouvelles attaques, les magiciens de nouveaux sortilèges. Mais le point le plus original, c'est que le jeu n'est pas linéaire, et vous pouvez effectuer vos missions dans le désordre le plus complet. Ainsi, il est possible de se retrouver près de la fin du jeu dans un endroit que vous n'avez pas encore visité, et que vous auriez dû explorer au tout début!

Méfiez-vous des magiciens!



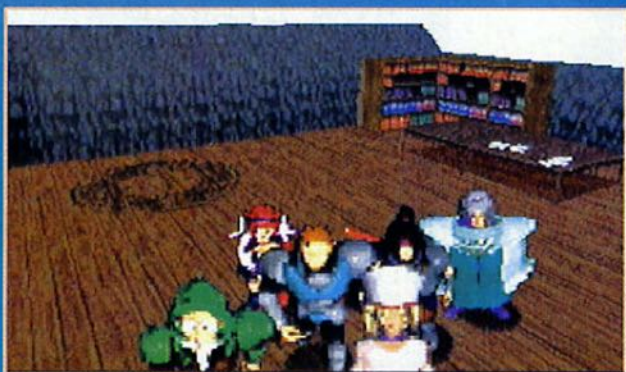
Rien ne vaut un bon coup d'épée!



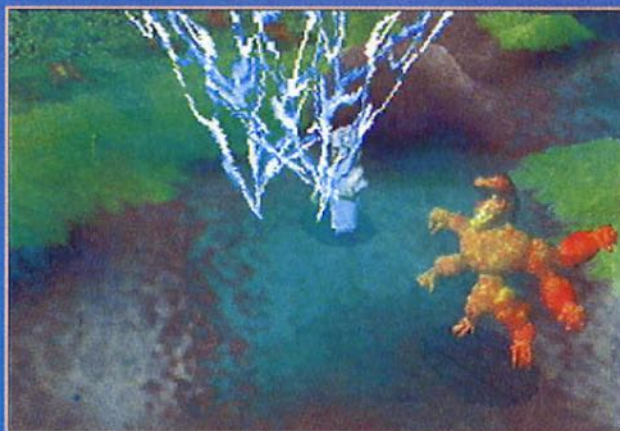
Dans la deuxième mission, n'essayez pas de tuer le boss, enfuyez-vous par la porte en haut à gauche!

防具屋		防具力 127アップ	
ビュールアーマー	400	所持金	3338
ミフルアーマー	3300		
魔法杖	50		
おしきろー	20		
マジックローブ	2700		
サバトローブ	170		
セラウンドソード	260		

Lorsque vous achetez une arme, vous êtes sûr qu'elle est utile grâce au système de flèches!



Dans les villages, le mode de représentation est très sympa.



On peut esquiver les sorts de magie ennemis.

## AVIS

**oui!**



## PANDA

Utilisez-le, il appellera une gigantesque créature volante qui vous transportera et vous pourrez accéder à des lieux cernés de montagnes.

Si l'on veut bien se donner le mal de noter les caractères japonais qui sont dans les menus d'icônes déroulants... on doit pouvoir arriver à finir ce jeu sans trop de peine. Ça en vaut la peine, car il est formidable! Les sorts de magie, très nombreux, sont magnifiques... En un mot comme en mille: c'est génial. Une petite aide au passage: peu après avoir récupéré le voleur (le type aux cheveux verts), un objet vert apparaîtra dans le menu d'items.





Le dernier boss: des heures et des heures de jeu avant d'en arriver là!



Elle essaye de charmer le héros pour qu'il se retourne contre ses amis.



Attention! certains coffres recèlent des armes maudites.



Le dragon est très puissant, et rien qu'avec le souffle dégagé par le battement de ses ailes, il fait le vide.

## AVIS oh, oui!



**MARC**

Je suis entièrement d'accord avec le Panda: Riglord Saga est un wargame démentiel. La réalisation est impeccable, avec des effets spéciaux hauts en

couleur, et le jeu est passionnant. Voilà qui change des "jeux-demos" bourrés de séquences en 3D complètement injouables. En parlant de jouabilité, le japonais est une barrière difficile à franchir. On peut arriver à décrypter les menus mais, dans l'ensemble, cela reste très frustrant. Vite, vite, qu'on traduise Riglord Saga! J'en bave d'impatience!



ÉDITEUR: MICRO CABIN CORP/SEGA  
DISTRIBUTEUR: IMPORT  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: F

WARGAME

1 JOUEUR

CONTRÔLE: BON

DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -  
SAUVEGARDE: OUI

**PRESENTATION 93%**

Encore une superbe introduction, avec des images de synthèse en 3D!

**GRAPHISMES 94%**

C'est excellent, tout est beau: les personnages, les décors, les sorts magiques...

**ANIMATION 90%**

Rotations et zooms sont monnaie courante dans ce jeu...

**MUSIQUE 93%**

De bonnes mélodies, qui accompagnent agréablement le jeu.

**BRUITAGES 94%**

Ils sont nombreux et de bonne qualité.

**DUREE DE VIE 97%**

La difficulté est d'autant plus élevée que le jeu est linéaire...

**JOUABILITE 80%**

Il faut un temps d'adaptation aux icônes en japonais... mais on s'y fait.

**INTERET 95%**

C'est la première fois que je mets une note aussi élevée... même si les "non initiés" devront attendre la sortie officielle!



# PLAYSTATION REVIEW

**S**i tu es un Top Gun ou que tu sors de l'Area 88, voilà un nouveau challenge! Viens te frotter à Ace Combat, un très bon mélange de simulateur de vol et de shoot'em up!

Après s'être remis de la magnifique introduction, on accède au menu. Là, on peut choisir de remplir une nouvelle mission, d'acheter des avions ou, en appuyant sur Select, de sauvegarder. Vous ne débutez qu'avec deux appareils, mais vous pourrez par la suite en acquérir de nouveaux... Au total, le jeu dispose d'un panel de seize avions, chacun possédant différentes caractéristiques de défense, attaque, maniabilité, stabilité et accélération. Mais où se procurer des sous pour se payer ces magnifiques coucou? Eh bien, à la fin de chaque mission réussie, vous serez grassement rémunéré.

Après votre shopping, vous avez droit à un briefing avec votre officier commandant qui vous explique – en anglais, le bougre! – les détails de la mission, carte à l'appui. Votre but peut être de défier vos ennemis en combat aérien, de détruire une raffinerie ou d'escorter une personnalité. Un détail original: il est possible de louer les services d'un mercenaire pour se faire aider. Bien évidemment, plus il est performant, plus il coûte cher. Pas besoin de décoller: la console vous rend les commandes une fois en l'air! Deux vues différentes vous sont proposées: à l'intérieur du cockpit ou derrière l'avion. Pour tout armement, vous disposez de missiles à tête chercheuse, mais il faut être à moins de mille mètres de la cible pour que l'ordinateur de bord puisse la "locker". En combat très rapproché, il est possible d'utiliser la mitrailleuse. En outre, le jeu propose un mode Versus: deux joueurs choisissent chacun un avion et s'affrontent dans une course poursuite, limitée par l'aire de jeu, relativement petite.

# ACE COMBAT

Chaque avion a ses spécificités.

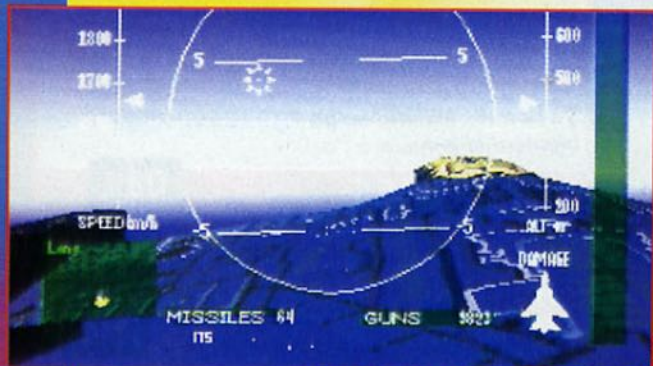


La vue de derrière l'avion n'est pas terrible.

Certains niveaux, comme celui-ci, feront plus appel à vos qualités d'acrobate que de "gunner".



Il faut laisser le temps à l'ordinateur de bord de "locker" sa cible.



Le mode 2 joueurs est malheureusement beaucoup trop limité.



## AVIS

oui!



PANDA

Ace Combat est un très bon compromis entre simulation et arcade. L'animation est très bien faite, quoiqu'elle eût gagné à être un poil plus rapide... Les graphismes sont excellents, aux décors mappés, mais le point fort du jeu reste l'ambiance musicale! Les BGM sont déments, un peu hard-rock sur les bords. Quant aux bruitages... ils sont au moins aussi bons: les voix digitalisées de l'ordinateur de bord et du copilote vous donnent toutes les indications. Le seul petit point faible du jeu est sa durée de vie: il m'a fallu deux après-midi pour le terminer. C'est un peu court, vu le prix du soft. Mais, lorsque l'on est plongé dans l'action, c'est le pied!



## DOGFIGHT!

La mitrailleuse ne vous sera vraiment indispensable que lors des dernières missions où vos ennemis, trop rapides, esquivent sans peine vos missiles. Votre seule chance est de réussir à les accrocher suffisamment longtemps pour les descendre au tir!



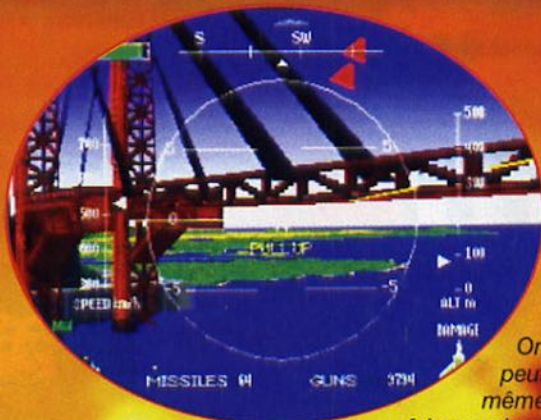
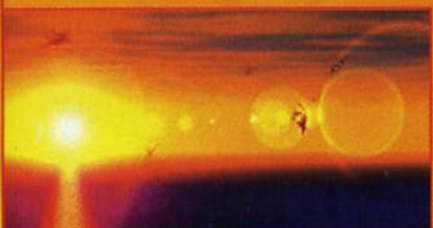
Il faut bien se placer derrière...



... puis faire feu au bon moment!

## PLEIN LES MIRETTES!

L'intro est vraiment démente... mais la fin est carrément divine!



On peut même faire un piqué en dessous du pont!

## AVIS oui, mais...



## SWITCH

On s'est réjoui un peu vite au sujet d'Ace Combat (C+ 45, pp. 38-41). Certes, la réalisation technique est de bonne qualité (démo en images de synthèse, animations 3D fluides), le tableau des indications (radar, etc.) est clair, la maniabilité bonne et les missions bien expliquées, schémas à l'appui. Las, la sensation de vitesse n'est pas bien retranscrite: on a l'impression de se traîner. De plus, on n'arrive pas à cibler correctement l'ennemi et à fondre sur lui. Quant à voler en rase-mottes, ça tient du suicide. Dommage!



**ÉDITEUR: NAMCO**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**SIMULATEUR DE VOL**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUES: VARIABLES**

## PRESENTATION 93%

Une superbe introduction en images de synthèse, utilisant le mode haute résolution!

## GRAPHISMES 92%

Les décors ont été réalisés en 3D mappée, et certains sont de toute beauté.

## ANIMATION 94%

Ça bouge bien, c'est fluide et pas trop lent... Tout ce qu'il faut!

## MUSIQUE 96%

Elle est excellente, un peu hardo sur les bords, et colle parfaitement à l'action.

## BRUITAGES 96%

Des commentaires de l'ordinateur de bord ou du copilote agrémentent le vol.

## DURÉE DE VIE 80%

Ace Combat est un peu facile pour ceux qui ont l'habitude de ce genre de jeu.

## JOUABILITÉ 90%

La prise en main est assez simple, pas besoin de cours du soir de pilotage!

## INTERET 92%

Un jeu qui fait plaisir à voir sur console, d'autant que sa réalisation est à la hauteur des meilleures simulations sur PC.



# SATURN REVIEW



Toute l'action est vue de dessus, et les combats sont calqués sur ceux de Soleil ou de Zelda.

**S**hining Wisdom marque l'arrivée des développeurs de Shining in the Darkness sur Saturn: la Sonic Team. Cette fois, ces artistes ont changé complètement d'optique puisque cette version est plus proche d'un Zelda que du système de jeu wargamesque de leur série culte, Shining Force.

Les quelques mois passés chez vos grands-parents n'ont pas été inutiles: vous savez à présent que toutes les actions que vous pourrez accomplir se résumeront à quatre boutons. En effet, vous avez remarqué qu'en haut à gauche de l'écran se trouvent trois cases, avec les lettres A, B et C. Le A correspond aux objets, le B aux magies, le C aux armes et autres équipements. Vous sélectionnez ce que vous voulez avoir dans les mains, et en usez en appuyant sur le bouton. Malin comme pas deux, vous vous êtes également rendu compte que quatre cases occupent le milieu de l'écran. Elles indiquent votre vitesse de marche, sur laquelle vous pouvez avoir une incidence en tapotant les boutons X, Y ou Z. Une fois ces bases assimilées, débute une aventure immense où les donjons tiennent une place prédominante. Les énigmes sont plutôt coton, et l'utilisation des objets trouvés s'avère indispensable. Usez des bottes lourdes pour casser les murs, utilisez le gant de boxe pour activer un "switch" inaccessible, déplacez une statue pour ouvrir la porte, etc. Tel fut votre périple, tandis que même vous appelait pour manger. Shining Wisdom est à la croisée d'un Zelda sur SNIN et d'un Soleil sur MD: un jeu captivant, voire torturant...

# Shining Wisdom



Une fois que vous aurez vaincu le cactus au sommet de l'arbre, vous acquerez la faculté de vous transformer en singe. Idéal pour grimper aux lianes.



Les discussions importantes sont symbolisées par l'apparition d'une fenêtre avec la tête du protagoniste, dans un coin supérieur de l'image.



Les labyrinthes sont du même acabit que ceux de Zelda. Il vous faudra beaucoup réfléchir et utiliser tous les objets à votre disposition.

## AVIS

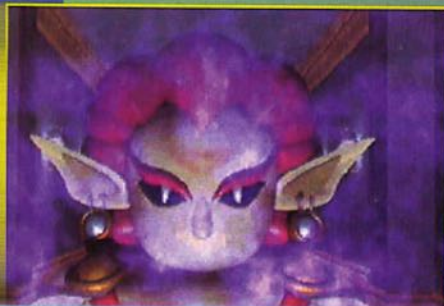
oui!



SPY

Même s'il est difficile de résister au charme de ce héros bouton-neux, certains trouveront que les graphismes ne sont pas à la hauteur et que le japonais nuit gravement à la compréhension, et donc au plaisir. Et ils auront raison. Mais, à mon avis, ces deux points ne sont pas fondamentaux: si vous faites preuve d'acharnement, vous vous en sortirez forcément même si vous n'êtes pas agrégé de langues orientales - et, du même coup,

vous en oublierez les graphismes. En plus, le système de jeu n'est pas sans rappeler Zelda. Les énigmes, les objets, les sorts sont très similaires, et le plaisir de jouer est fort logiquement comparable. J'ai passé plus de huit heures à jouer, et j'ai été réellement captivé, même si je reste convaincu qu'un tel jeu aurait aussi bien pu voir le jour sur MD. Mais, comme d'habitude, l'intérêt prime...



Les couloirs du château sont le théâtre d'une étrange apparition.



Le roi et son conseiller ne se doutent de rien jusqu'à...



... ce que l'apparition se matérialise devant eux.



Pendant ce temps, la princesse en pleine nuit...



## HEEELP!

Alors, coincé?... On se retrouve à errer dans les labyrinthes et on n'arrive pas à comprendre un traître mot de jap'. Bien, prenez votre mal en patience et lisez ce qui suit. En début de jeu, vous devez vous rendre au village. Pénétrez dans le château en passant par la gauche et allez dormir dans un lit au sous-sol. Le lendemain, explorez le donjon, récupérez le médaillon dans le coffre à côté de la lave, puis partez sur la droite (à partir du château) pour arriver jusqu'à la pyramide, auparavant bloquée par des gardes. Retournez au château, parlez au roi et retournez à la pyramide dans laquelle vous trouverez les bottes lourdes. Battez le boss, retournez au château et prenez la clef qui ouvrira la porte de la grotte, le plus en haut à gauche de la région (à côté de la cascade).



Chaussez les premières bottes que vous avez trouvées, et tapez du pied. Ces tortues de pierre se retourneront et vous pourrez les pousser pour traverser.

## AVIS *oui, mais...*



Shining est un clone de Zelda. Mais attention, il est loin de n'en être qu'une pâle copie, et est même très intéressant. Les graphismes sont mignons, bien que l'on pourrait attendre un peu mieux d'une Saturn! La musique est superbe et pas trop saoulante... contrairement au jeu, qui est bourré de petites énigmes. J'ai d'ailleurs

## PANDA

bien rigolé en observant le travail acharné des méninges de Spy. Il lui a fallu des heures (et la participation d'un nombre inhabituel de neurones) rien que pour dénicher les bottes lourdes! Enfin, plaisanterie mise à part, ce jeu est à réserver à un public averti: il est loin d'être facile. Sinon, quelques petits bugs graphique sont à déplorer, pas bien graves mais c'est un peu décevant. En définitive, Shining Wisdom est un bon jeu, avec une excellente durée de vie, mais il faut quand même s'accrocher pour espérer le finir. Enfin, si vous êtes bloqué, tapez 3615, code TCPLUS...



Le gant de boxe est utile pour activer des "switches" que vous ne pouvez atteindre. Les cases au sol vous permettront de voler quand vous aurez récupéré les ailes...



Pour passer ces troncs d'arbre, utilisez les secondes bottes.



**ÉDITEUR: SEGA**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**ROLE PLAYING GAME ZELDIEN**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**CONTINUES: 7 SAUVEGARDES**

## PRESENTATION 79%

Une introduction un peu courte mais, comme à l'accoutumée, en 3D.

## GRAPHISMES 55%

Beaux à certains endroits, insipides à d'autres, indignes de la Saturn dans tous les cas.

## ANIMATION 81%

Le personnage se déplace rapidement et les effets spéciaux sont nombreux.

## MUSIQUE 82%

Enchanteresse, et en parfaite harmonie avec les actions.

## BRUITAGES 55%

Sans grande originalité.

## DURÉE DE VIE 91%

Importante: le jeu est long - et il est intégralement en japonais!

## JOUABILITÉ 93%

Bien pensé et rapidement assimilable. Nombre d'autres jeux de rôles pourraient en prendre de la graine.

## INTERET 91%

D'inspiration "zeldienne", Shining Wisdom est, avec Blue Seed et Earthbound, un des meilleurs jeux de rôles du moment.



est réveillée

... et est victime d'un envoûtement.



Shining Wisdom peut à présent commencer...



# SATURN REVIEW

## LA COURSE À CHEVAL

Plusieurs fois dans le jeu, votre fidèle monture se joindra à vous pour un parcours délirant. Deux exemples: celui de la chambre d'enfant et celui de la salle de bains, ce dernier tout simplement génial. Il vous faudra être constamment sur vos gardes, observant de l'autre côté du rail pour voir les ennemis arriver.



Après avoir passé les petites maisons, comme sur la photo, une explosion se produit, libérant parfois quelques bonus.



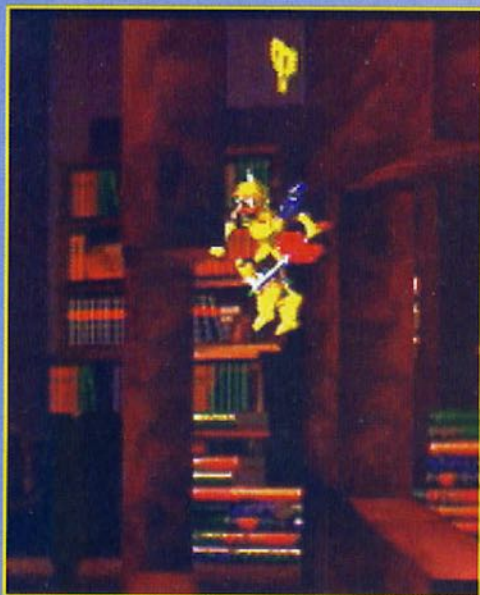
Parfois, vous devrez actionner des interrupteurs pour pouvoir accéder à une autre partie du terrain.



Les geysers vous servent à éviter certains ennemis.



Si on ne saute pas au bon moment, le requin croque.



Une clé jaune se trouve dans chaque niveau. A vous de trouver où.

**S**orti peu de temps après le premier épisode sur Saturn, Clockwork Knight 2 est un jeu de plates-formes qui met en scène un jouet mécanique moustachu (mais pas italien), Pepperouchau, qui doit sauver sa petite amie, une poupée, en parcourant les pièces d'une maison. Si le scénario n'a pas bougé, la réalisation est devenue impressionnante.

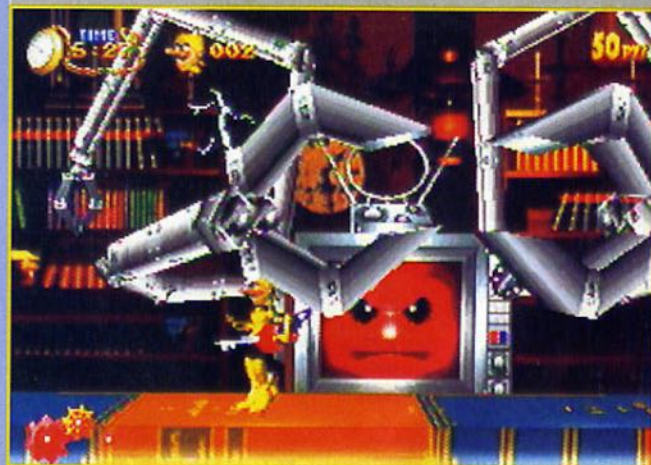
Tout au long de son périple, le preux chevalier va rencontrer des ennemis. Ce sont pour la plupart des jouets, ou des objets destinés aux plus jeunes, comme des taille-crayons qui utilisent pour piquer vos fesses de chevalier mécanique les crayons aux mines acérées, vous ôtant ainsi un de vos trois rouages, générateurs d'énergie vitale. Répartis un peu partout dans les niveaux, les œufs cachent des bonus assez intéressants, comme de l'énergie, une vie, de l'argent (qui permet de jouer à des jeux de hasard ou d'acheter des Continues) ou du temps supplémentaire. Vous devrez traverser six pièces en tout (la chambre, le bureau, la salle de bains, la salle des horloges...), chacune composée de trois niveaux, le dernier abritant le boss.

Votre arme n'est autre qu'une clé à jouet avec laquelle vos amis (les autres jouets) vous remontent à la fin de chaque niveau. Celle-ci ouvre également des coffres menant à des Warp Zone. Ce jeu reprend tous les éléments classiques des jeux de plates-formes mais en y incorporant la 3D et des digitalisations de très bonne qualité pour le décor de fond. Bref, ce nouvel épisode des aventures du chevalier aux rouages d'horlogerie est bien meilleur que le premier du nom.

## CLOCKWORK KNIGHT 2

### DES BOSS BAS

Même si, lorsque l'on affronte un boss, on est souvent impressionné par sa taille, il suffit de deux ou trois vies pour achever la bête. Toutefois, si vous ne respectez pas scrupuleusement les techniques de combat appro-



La télévision n'est pas un boss de fin de niveau mais de début de jeu. En effet, le combat aura lieu avant le premier niveau. Étonnant, non?



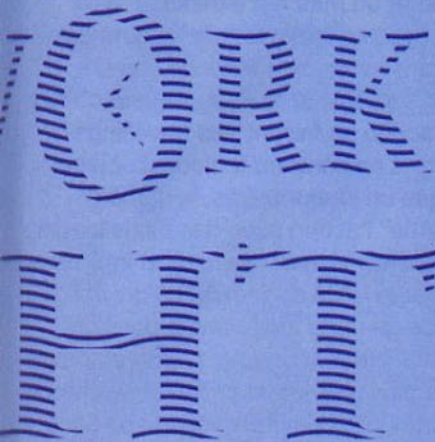
Ce boss n'est qu'une simple feuille de papier. Par pliage, elle se transformera en gorille dans un premier temps, en léopard dans un second et, enfin, en chauve-souris.



Jouet fétiche de l'enfant maître des lieux, la pieuvre s'animera pour tenter de déjouer vos projets.







## QUES

priées, vous perdrez souvent plusieurs points d'énergie d'un coup. Le plus intéressant et le plus distrayant est à mon avis le boss du troisième niveau, une feuille de papier. Si les gardiens de fin de niveau sont très classiques et leurs attaques basiques, ils sont tout de même dangereux!



Ce serpent chanteur pourra vous mener la vie dure s'il vous capture. Sautez pour éviter l'impact de ses anneaux.



## AVIS

**oui!**



## SWITCH

Clockwork Knight 2 m'a fait voyager dans un pays où toute violence gratuite est bannie, où les méchants sont des jouets bien peu sanguinaires, qui ont pour armes un crayon de papier ou une voiture miniaturisée... Même si sa durée de vie n'est pas optimale - le jeu est relativement facile à terminer -, on s'amuse beaucoup à découvrir les nombreuses Warp Zone disséminées un peu partout. Les amateurs de détente pure apprécieront.



Dans le deuxième niveau, les canons vous permettent de passer d'un plan à l'autre.

## AVIS

**oui, mais...**



## SPY

Dans l'esprit du premier épisode, avec de la 3D partout, des images de synthèse à gogo, un personnage un peu figé et des ennemis délirants, ce second volet est encore plus beau. Les couleurs explosent la rétine, la musique est très entraînante, et l'ensemble est plein d'humour. De plus, de multiples effets spéciaux agrémentent votre parcours (vous admirerez notamment la flamme du briquet). Malheureusement, le jeu est court. On s'amuse comme un fou du début à la fin, à découvrir les boss et à s'en prendre plein les yeux à tout instant, mais, sur le long terme, Clockwork 2 ne tient pas la route. Dommage, car Sega prouve qu'il peut faire de très grandes choses sur sa nouvelle machine.



**ÉDITEUR: SEGA**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**PLATES-FORMES**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: MOYEN**  
**DIFFICULTÉ: FAIBLE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**CONTINUES: À GAGNER**

## PRESENTATION

**80%**

Une intro en images de synthèse nous indique comment la belle s'est fait enlever.

## GRAPHISMES

**91%**

Ils rivalisent avec ceux d'Astal, une référence en la matière.

## ANIMATION

**89%**

La taille et le nombre des polygones et sprites sont impressionnants, sans que nul ralentissement soit à déplorer.

## MUSIQUE

**89%**

Elle correspond bien aux différentes pièces de la maison et est très mélodieuse.

## BRUITAGES

**93%**

Délirants, ils sont nombreux et bien appropriés.

## DUREE DE VIE

**78%**

Les pros de la plate-forme n'en feront, hélas! qu'une bouchée.

## JOUABILITE

**85%**

Le personnage répond correctement et se manie aisément.

## INTERET

**92%**

Bien qu'il ne soit pas bien long, Clockwork 2 vous offre des heures de plaisir.



# PLAYSTATION REVIEW

**C'**est parti, la vague des simulations de foot déferle sur PlayStation! Premier d'une longue série, Winning Eleven de Konami utilise à fond la 3D et les mouvements de caméra. Côté jouabilité, ce n'est pas encore le nirvana mais le résultat est quand même satisfaisant. Dommage que Konami n'ait pas mis en scène des équipes européennes.

Winning Eleven vous met dans la peau des plus grandes stars du football... nippon! Bah oui, là-bas aussi ils tapent dans le ballon rond. Ils en sont même fous! Saviez-vous que cinq membres de l'équipe nationale brésilienne évoluent actuellement au Japon? Mais trêve de blabla, parlons plutôt du jeu. Pour ce qui est de l'aspect simulation, on retrouve les options classiques d'un jeu de foot bien pensé: mode Championnat, rencontre amicale, Coupe du monde... pardon... du Japon et passage en revue de tous les joueurs de chaque équipe, avec statistiques à l'appui (en japonais, of course). Il manque juste un mode Entraînement. Pour les éli-



tistes, une option permet de disputer un match d'exhibition avec deux super-équipes, c'est-à-dire avec un minimum de joueurs japonais dans les effectifs. Sur le terrain, les mouvements de caméra donnent vie au jeu comme jamais auparavant. Toujours sur le côté, l'unique caméra disponible suit l'action en faisant des travellings incessants (mouvements latéraux) et en centrant toujours l'objectif sur la balle. Quand l'action implique un joueur précis, la caméra opère un gros plan. Sinon, elle "filme" l'action avec des plans larges pour permettre au joueur de se repérer. Visuellement, c'est impressionnant, mais on ne voit pas assez le reste du terrain, ce qui est d'autant plus gênant qu'il n'y a pas de radar indiquant la position des autres joueurs. Heureusement, l'ordinateur vous donne automatiquement le contrôle du joueur le plus proche du ballon et se charge de bien cadrer vos passes et vos tirs pour peu que vous tiriez dans la bonne direction. On peut donner de l'effet à la balle (avec R2 et L2), faire des têtes, des bicyclettes et des amortis de la poitrine... Quand un joueur a la balle, elle lui "colle" au pied, mais il peut avancer en la tapant devant lui pour éviter les tacles. Corners et centres sont assez confus. L'arbitre est très gentil et laisse passer de nombreux tacles agressifs. Enfin, sachez que le goal est contrôlé par l'ordinateur.

## WINNING ELEVEN



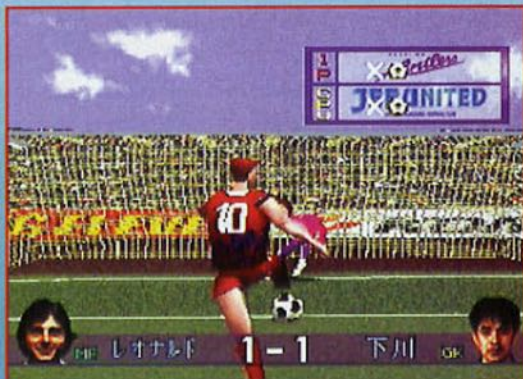
Pas facile de marquer des buts de la tête.



Tout honteux, le joueur baisse la tête devant l'arbitre, qui le menace d'un carton. Typiquement nippon.

### TIRS AU BUT

Si, après les deux mi-temps réglementaires, les deux équipes sont à égalité, l'arbitre accorde deux "mini mi-temps" d'une minute chacune. Vient ensuite la terrible séance des tirs au but. Pour s'en sortir vainqueur, il faut des réflexes et beaucoup de chance.



Le joueur tire une grosse patate mais le goal semble parti dans la bonne direction...



... et il l'arrête! Vous contrôlez le goal dans cette phase du jeu.

AVIS

oui!



MARC

Certains vont dire qu'il m'en faut peu pour être heureux. D'accord, il y a de gros défauts: les corners sont complètement fouillis, l'arbitre est quasiment aveugle et les centres sont approximatifs. Et alors? Winning Eleven est loin d'être parfait, mais on

s'amuse bien, surtout à deux. L'action est rapide, les tirs au but puissants, les tacles marchent bien (trop même) et on peut faire des changements de côté et des passes rapides. Au final, cela donne un jeu aéré, bien construit et qui permet quelques stratégies fort sympas. Par contre, j'attends avec impatience une version officielle pour l'Europe car les équipes japonaises, c'est comme le sushi: elles me restent en travers de la gorge! En fait, bien que ce jeu m'ait plu, je vous conseille d'attendre la flopée de jeux de foot prévue pour les mois à venir sur PlayStation, car certains devraient combler les plus blasés. Le moment venu, comptez sur nous pour vous aider à choisir le meilleur.

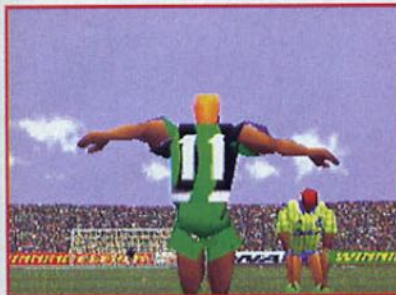


## CE SOIR, ON LEUR MET LA PÂTÉE!

Pour donner vie à Winning Eleven, les programmeurs ont su recréer l'ambiance des vrais jeux de foot. Ainsi, après les tirs au but, vous verrez l'équipe gagnante courir féliciter son gardien tandis que les perdants sont tout penauds. Pire, le gardien infortuné se barre en courant dans les vestiaires tellement il a honte. Durant le match, chaque but marqué donne lieu à des effusions de joie de la part des joueurs.



Scène de victoire après un but.



C'est un oiseau? C'est un avion?  
Non, c'est Superman!



Parfois, l'action est vue en gros plan, comme ici quand on tente de tacler le possesseur du ballon.



Pour les coups francs, une flèche indique la direction de la balle. Vous avez ensuite le choix entre un tir direct, une passe courte ou une passe longue.



Les corners sont pour le moins confus, même si un curseur indique l'endroit où va tomber le ballon.



**ÉDITEUR: KONAMI**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**SIMULATION DE FOOT**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: MOYEN**  
**DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**SAUVEGARDE: MEMORY CARD**

### PRESENTATION 80%

On a droit à la traditionnelle séquence cinématique en 3D pour l'intro.

### GRAPHISMES 83%

Les joueurs en 3D sont bien réalisés mais on les voit peu en gros plan. Un seul type de terrain.

### ANIMATION 85%

Bonne dans l'ensemble malgré quelques ralentissements. Mouvements réalistes.

### MUSIQUE 86%

On sent l'influence du Brésil. Quelques chansons bien sympa durant les menus.

### BRUITAGES 79%

Les commentaires sont marrants, même si ce n'est pas l'effet recherché. On peut les annuler.

### DURÉE DE VIE 89%

A deux joueurs, on se refait toujours une partie avec plaisir. Mais tout seul, on s'ennuie vite.

### JOUABILITÉ 83%

Les tacles et les passes sont bien gérés. En revanche, il est difficile de centrer, mieux vaut tirer droit au but.

### INTERET 88%

Graphiquement impressionnant, Winning Eleven recèle des imperfections. Malgré tout, il est très agréable à deux.

## AVIS oui, mais...



## PANDA

Konami est sans conteste une bonne boîte et, jusqu'à présent, ses jeux ne m'ont que très rarement déçu! Les graphismes sont d'un bon niveau, et, sur le plan technique, le jeu

est honorable. Pourtant, il lui manque quelque chose. L'ambiance musicale n'est guère enthousiasmante mais c'est surtout au niveau de la maniabilité que le bât blesse. Il est notamment absurde de devoir utiliser les boutons L ou R pour faire des têtes ou des retournés acrobatiques... Globalement, Winning Eleven est un bon petit jeu... sans plus! Ceux qui s'attendaient à ce que Victory Goal sur Saturn se retrouve au placard vont déchanter: il garde indubitablement une bonne longueur d'avance!



# BLUE SEED

## STRUGGLE FOR LIFE!

Lors des combats, de splendides séquences animées illustrent chacune de vos actions.



*Les ennemis sont très variés.*



*Momiji n'est plus maître de sa volonté.*



*Kasumi est un personnage que je n'ai pas vu dans le dessin animé... Mais il me manque des épisodes!*



Une fois que vous avez fini le jeu, une option vous permet de revoir toutes les scènes de combat!

**B**lue Seed" est à l'origine un manga dessiné par Yuzo Takada, un des mes auteurs favoris. Je me suis donc jeté à corps perdu dans le jeu et je n'ai pas été déçu... Loin de là!

Le dessin animé d'introduction reprend trait pour trait le générique de la série télé japonaise, chanson comprise! Blue Seed est un jeu de rôles assez classique: des enquêtes, des combats, plusieurs groupes de personnages... Mais ce qui est original, c'est sa façon de gérer les combats: durant ceux-ci, il n'y a pas l'once d'un caractère japonais! On choisit d'attaquer, de défendre, ou même d'utiliser un "booster" – ce qui augmente une caractéristique du personnage –, grâce à un système d'icônes en forme de cartes. Des super-cartes (dorées) apparaissent de temps à autre. Votre groupe est généralement composé de deux ou trois personnages, qui peuvent unir leurs forces pour effectuer une attaque plus puissante. Pour cela, il faut bien entendu combiner les bonnes cartes! Les caractéristiques des héros (la force, la défense et l'agilité) déterminent le nombre de cartes qu'ils peuvent utiliser par tour de jeu. Lorsque vous avez sélectionné une action, celle-ci est aussitôt illustrée par une petite séquence animée. L'action n'est pas trop compliquée. Sachez simplement que les Blue Seeds ("graines bleues") se greffent sur la matière organique et provoquent des mutations. Ainsi, un simple insecte peut se transformer en un horrible monstre. Vous faites partie d'une "joyeuse bande de Ghost Busters" qui a pour mission de supprimer ces mutants. Quelquefois cependant, l'effet n'est pas toujours désastreux, notamment sur certains humains.



Lorsque votre personnage parle avec quelqu'un, une fenêtre avec le visage de son interlocuteur apparaît à l'écran.



La plupart des décors sont digitalisés.



*Dans ce niveau, vous aurez une petite énigme à résoudre. Poussez le bloc de cristal au bon endroit!*

# AVIS

**oui!**



# PANDA



**PANDA**

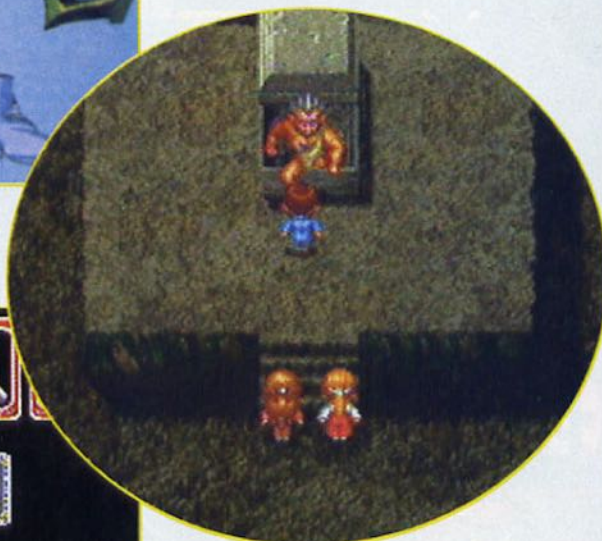
J'ai réussi à terrasser ce jeu, tel Syd de Misard, avec dans l'ombre mon étoile protectrice Cheub d'Arkar! Le combat fut rude: une nuit entière nous lutâmes contre Blue Seed... Finalement, épuisés, à bout de souffle, nous unîrnt nos forces dans une dernière attaque dévastatrice! La Saturn et le Compact furent réduits en poussière. Les chevaliers du jeu de rôles sont à nouveau prêt à

défendre les douze maisons de Consoles+ et le grand Pope A.H.L! Trêve de délire, juste pour vous dire que ce jeu est dément et que vous ne regretterez pas l'investissement. Mais attention, il n'est pas évident, et certains passages sont vraiment délicats. Enfin, vous pourrez toujours me contacter sur Minitel si vous êtes coincé. Hein? Que vois-je? L'immonde "Marc-assin" en train de me dérober mon manga de Blue Seed... Prends ça, animal! Par le météore du Panda!





Le jeu est interdit aux moins de dix-huit ans au Japon! Il est certes un peu gore, mais sans plus.



Voilà un des nombreux boss que vous aurez à affronter.

Les combats sont gérés par un système de cartes très simple!



## AVIS



**PETER**

Ça c'est du jeu de rôles! Moi qui suis un grand adorateur de la Nec, je ne peux que me prosterner aux pieds de Blue Seed. Car il faut bien avouer que les combats sont vraiment novateurs. C'est simple, vous pouvez oublier tout ce que vous avez pu voir en la matière. Au premier abord, le système du jeu de cartes pourra rebuter certains d'entre vous. Mais, dès les premiers combats, on apprécie l'intérêt de ce système très ergonomique. De plus, les intrigues sont passionnantes, et les dessins animés, omniprésents dans le jeu, sont d'excellente facture. Malheureusement, la connaissance du japonais est fortement conseillée si vous ne voulez pas tourner en rond pendant des jours. Mis à part ce petit détail, néanmoins d'importance pour ceux qui ne comprennent rien aux kanjis, ce jeu est génial. Au moins, si vous ne l'achetez pas, jetez un œil dessus!

**oui!**



**ÉDITEUR: SEGA**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**JEU DE RÔLES**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**CONTINUES: SAUVEGARDE**

## PRESENTATION 98%

C'est exactement le générique du dessin animé qui passe à la télé au Japon!

## GRAPHISMES 92%

Plusieurs éléments de décor sont digitalisés.

## ANIMATION -

Dans un jeu de rôles, il n'y a pas besoin de grand-chose: un scrolling fluide suffit!

## MUSIQUE 92%

La musique est bonne et la plupart des thèmes sont empruntés au dessin animé.

## BRUITAGES 94%

Quelques très bonnes digitalisations vocales lors des combats.

## DUREE DE VIE 90%

Il m'a fallu vingt heures et l'aide acharnée d'un bon équipier pour le terminer.

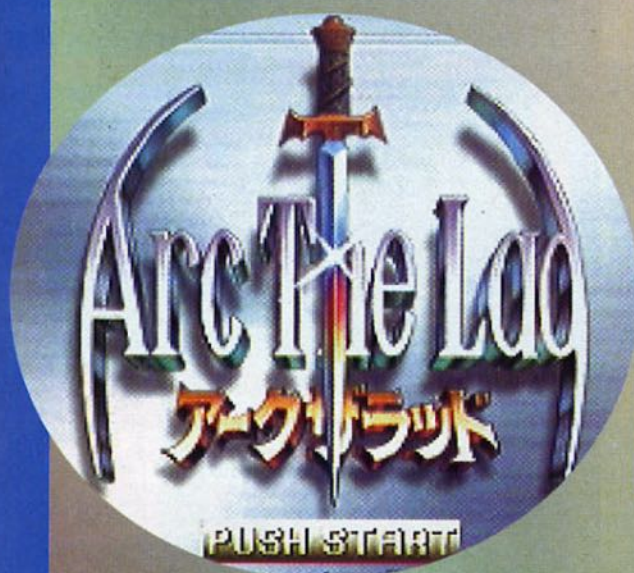
## JOUABILITE 90%

Les combats sont gérés par un système simple. Si vous avez néanmoins des problèmes, consultez la Hot Line du Panda sur Minitel!

## INTERET 94%

Le meilleur jeu de rôles sur console 32 bits et, à mon avis, pour encore un bon moment!





**A**rc the Lad, tant espéré, n'aura été qu'un feu de paille en attendant un vrai bon RPG sur Playstation!

Arc the Lad est un "jeu de rôles interactif"! C'est-à-dire que c'est un jeu de rôles où vous ne faites rien... Toutes les phases de recherche et de dialogue sont automatisées. Vous n'avez qu'à appuyer sur le bouton du paddle pour voir les textes (en japonais) défilé à l'écran, et pouvez uniquement choisir votre destination sur la carte et livrer des combats. Il s'agit donc plus ou moins d'un wargame, mais, avec sept personnages au maximum, la stratégie est forcément limitée... Aucune notion de japonais n'est nécessaire pour se battre, le système d'icônes permettant de sélectionner facilement les magies. Au niveau des items, les pommes servent à faire gagner un niveau à un personnage, alors, économisez-les pour la fin du jeu! La bande-son est excellente et les déplacements sont agrémentés de scènes cinématiques des plus sympathiques. Cela dit, il n'y a que trois boss dans tout le jeu, ce qui est trop peu. Résultat: on progresse aisément, sans réelle difficulté.



Lors des combats, l'action est centrée dans l'écran de jeu grâce à un zoom automatique.



Les ennemis ne vous feront pas de cadeau!



Attention: ce n'est pas le roi, mais un des rares boss, déguisé.



Les magies sont graphiquement très impressionnantes.

Et hop, un petit voyage en "avion".

## AVIS

*oui, mais...*



**PANDA**

car Arc ne retrouve pas son père à la fin du jeu.

Je m'attendais à un jeu de rôles dément et je suis tombé sur un truc "interactif" à la noix. J'ai vraiment été très déçu! Même si Arc the Lad a des qualités indéniables, comme sa réalisation graphique ou son ambiance musicale, il ne suffit pas d'un beau jeu pour faire un bon jeu. L'intérêt de regarder tous les dialogues défilé en japonais sans pouvoir intervenir sur quoi que ce soit ne m'apparaît pas évident. En plus, il y aura une suite, car Arc ne retrouve pas son père à la fin du jeu.



SONY/IMPORT

PRIX: D

1 JOUEUR/RPG-WARGAME INTERACTIF

**PRESENTATION** 82%

La présentation reprend des écrans du jeu. Même bien réalisée, elle est un peu décevante!

**GRAPHISMES** 95%

Les décors sont très beaux et les sprites hauts en couleur. C'est superbe!

**ANIMATION** 80%

Il n'y a pas besoin de grand-chose dans ce genre de jeu. Les zooms sont trop pixélisés.

**MUSIQUE** 96%

Excellente. Les mélodies sont toujours réussies, qu'elles soient douces ou angoissantes.

**BRUITAGES** 85%

Quelques voix digitalisées lors des magies, mais rien d'exceptionnel.

**DUREE DE VIE** 80%

Le jeu se termine en une douzaine d'heures maximum, même pour un néophyte.

**JOUABILITE** 92%

Le jeu ne devrait poser aucun problème.

**INTERET** 78%

Arc the Lad n'est pas un jeu de rôles... et, si c'est un wargame, il est mauvais! Reste sa bonne réalisation.



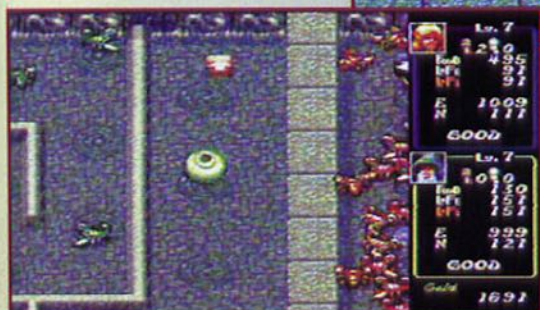
DUNGEON  
EXPLORER

Encore un transfuge du CD-Rom NEC sur le Mega CD! Dungeon Explorer est plus qu'un jeu, c'est une légende, au moins pour ceux qui possèdent déjà les précédents épisodes.

Les précédents épisodes de la série sur NEC sont excellents, et cette troisième mouture apporte son petit lot d'innovations. Le jeu repose sur un principe à la Gauntlet: on choisit un personnage d'heroic-fantasy (guerrier, magicien ou elfe...), puis on se retrouve dans des donjons gigantesques, aux labyrinthes truffés de monstres!

Car dans les niveaux sont disséminés des générateurs qui n'arrêtent pas de "pondre" des monstres que vous devrez détruire. Heureusement, de nombreux objets sont cachés dans les coffres. Ils vous redonneront un peu de vie ou de nourriture... mais si vos réserves sont épuisées, vous ne tiendrez pas bien longtemps. Plus vous abattez de monstres et plus vous vous aguerissez, ce qui se traduit par des "level" pour les personnages. Avec l'argent que vous récupérerez, vous pourrez acheter des pièces d'équipement de meilleure qualité et ainsi augmenter vos caractéristiques (défense, attaque...).

Les monstres s'entassent dans tous les coins de l'écran.



Un objet vous permet de vous réfugier dans un pot pour regagner de l'énergie.



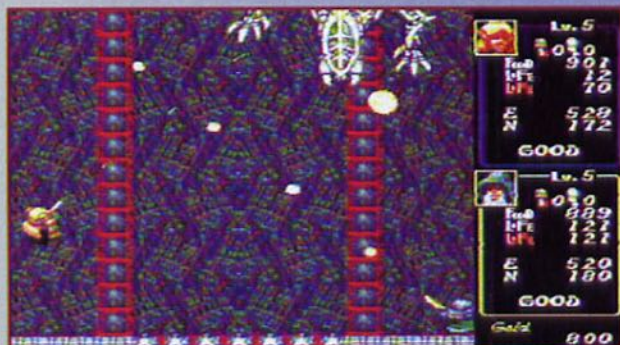
Voilà un écran que vous risquez de voir souvent!

## AVIS oui, mais...



Ce jeu, bien que très difficile - voire impossible si l'on y joue seul -, peut être qualifié d'excellent. Et pourtant, la réalisation technique n'est pas exempte de défauts, et l'animation n'est pas terrible (le jeu a tendance à ralentir)! Mais c'est la voix du cœur qui parle! La nostalgie des versions NEC et l'après-midi passé à y jouer avec Marc me font penser que c'est un bon jeu. Que voulez-vous? Je suis un grand sentimental... De plus, la possibilité de jouer à quatre rehausse considérablement son intérêt! Quant à la durée de vie de ce CD, vous en aurez pour votre argent, l'option de sauvegarde étant bien sûr au rendez-vous.

## PANDA

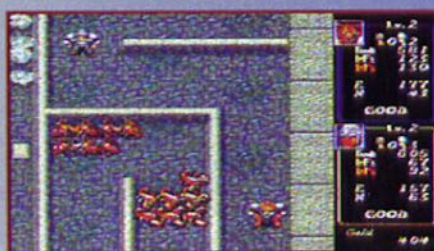


Ne vous fiez pas à l'air fripon de ce boss imposant...



On peut acheter de nouvelles armes.

A deux, le jeu est beaucoup plus facile...



HUDSON SOFT/VIRGIN

PRIX: D

1-4 JOUEURS SIMULTANÉS/À LA GAUNTLET

PRESENTATION 80%

L'histoire nous est contée dans un style très sobre...

GRAPHISMES 85%

Les décors sont assez fins, mais pas assez colorés.

ANIMATION 72%

Elle n'est pas extraordinaire, et on note même quelques ralentissements.

MUSIQUE 88%

Elle se laisse écouter, et retranscrit bien l'ambiance heroic-fantasy.

BRUITAGES 75%

Ils sont peu originaux et de facture moyenne.

DUREE DE VIE 90%

Le jeu est bien difficile au début, et en venir à bout ne se fera pas sans peine.

JOUABILITE 85%

Pas de problème, on tire sur tout ce qui bouge et les commandes répondent bien.

INTERET 85%

Un bon petit jeu, qui révèle toute sa richesse si l'on peut y jouer avec quelque ami.



## KING'S FIELD 2

**L**e deuxième volet de la série des King's Field, éminent clone de Dungeon Master, est enfin arrivé sur notre bonne vieille planète!

La nouvelle mouture de King's Field propose quelques améliorations et des innovations. Tout d'abord, le mapping des monstres est beaucoup plus travaillé. De même, la représentation graphique de l'équipement a été améliorée. L'ambiance musicale était un des points forts du jeu, et ils ont réussi à faire mieux encore! Les bruitages sont d'un réalisme époustouflant: lorsque l'on utilise l'arc, le bruit de la corde qui se tend puis de la flèche qui part est... à se coucher par terre pour éviter de s'en prendre une! Sinon, le principe général reste le même: vous êtes un chevalier qui parcourt des donjons, et il faut vous en sortir vivant! Cette fois, certains passages seront à ciel ouvert. Les pièges sont plus nombreux et beaucoup plus variés: des coffres piégés, des trappes, des monstres qui tombent du plafond... L'apprentissage de la magie est différent: ce n'est plus en changeant de niveau que vous gagnerez de nouveaux sorts, c'est par l'acquisition de pierres runiques dispersées dans les donjons. Toujours au chapitre des changements, vous pourrez acheter des objets, tels que les clés ou les cartes du niveau, au lieu d'avoir à les trouver, mais leurs prix sont très élevés. La difficulté a été accrue, et les combats contre les monstres vous demanderont l'élaboration de stratégies complexes! Comme, par ailleurs, de gigantesques boss tenteront de vous éliminer, pensez à faire un stock conséquent d'herbes régénératrices.



Ce gentil petit dragon a la mauvaise habitude d'envoyer des rafales de boules de feu!



L'arc n'est pas évident à manier mais il est très pratique!



C'est beau mais quelque peu énigmatique.



AVIS

oui!



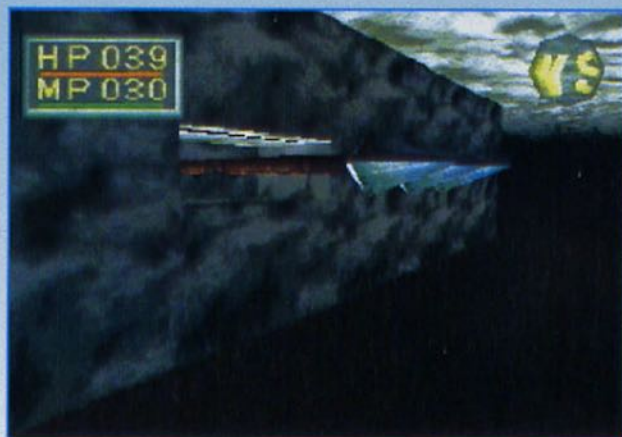
PANDA

J'avais beaucoup aimé le premier volet de cette saga, et celui-ci a été amélioré de bout en bout: j'ai donc encore passé une nuit blanche à la rédaction... et je ne l'ai pas terminé!

Et pourtant, que d'heures passées à errer dans les couloirs, à se faire tuer de toutes les façons possibles par des monstres plus sordides les uns que les autres! Vous aurez bien du mal à finir ce jeu et vous serez surpris par tous les petits détails qui ont été ajoutés (une foule de pièges, des passages secrets vraiment indétectables...). Un excellent jeu pour les amateurs du genre.



Attention à ne pas tomber...



Un petit piège sympa pour les étourdis.



## LES ARMES

Les monstres sont plus ou moins sensibles à certains types d'arme: contondante, perforante ou encore tranchante... à vous de le découvrir!



La masse d'armes est très efficace dans les premiers niveaux.

## AVIS **oui!**



**PETER**

King's Field 2 est vraiment un très bon jeu. Les animations en 3D sont superbes, les bruitages excellents et la musique colle bien à l'ambiance. Mais, car il y a un "mais",

la qualité de la gestion de la 3D laisse à désirer (les ennemis peuvent vous toucher à travers les murs...), le niveau de difficulté est élevé (ne vous étonnez pas si vous recommencez vingt fois le jeu avant de pouvoir avancer), et, surtout, le japonais est conseillé. Si vous avez aimé King's Field, ce jeu est fait pour vous. D'autant que les programmeurs ont vraiment innové: on trouve des boss, de nouvelles armes (arc, hallebarde...), et l'aire de jeu à explorer est deux fois plus vaste... A conseiller à un public averti.



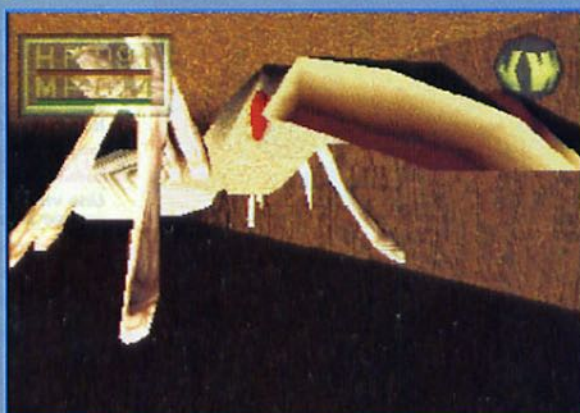
Les escargots vous crachent à la figure un venin qui vous empoisonne.



Pour tenter de terrasser l'invincible Panda, les ennemis se sont alliés.



Les squelettes ne sont pas très rapides, mais d'une grande résistance.



Le termite géant est un des boss que vous rencontrerez au cours de votre quête!



**ÉDITEUR: SOFTWARE INC. CORP.**

**DISTRIBUTEUR: IMPORT**

**DISPONIBILITÉ: OUI**

**PRIX: F**

**AVENTURE-ACTION**

**1 JOUEUR**

**CONTRÔLE: BON**

**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**

**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**

**SAUVEGARDE: OUI**

## PRESENTATION

**88%**

Pas d'intro spectaculaire, mais une belle représentation en 3D de l'équipement.

## GRAPHISMES

**94%**

Ils ont été complètement retravaillés. Le top!

## ANIMATION

**80%**

L'animation rame un peu dès qu'il y a plusieurs ennemis à l'écran et les mappings sont trop complexes.

## MUSIQUE

**97%**

L'ambiance sonore est démente: terreur garantie dans certains passages.

## BRUITAGES

**94%**

L'échantillonnage est excellent, tous les bruits sont très réalistes.

## DUREE DE VIE

**94%**

Un jeu difficile: une nuit blanche ne m'a pas suffi. Débutants s'abstenir...

## JOUABILITE

**75%**

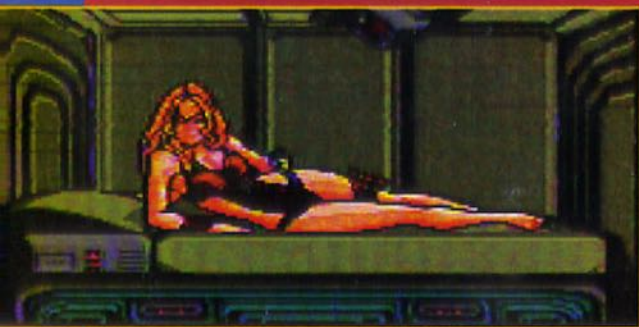
Le départ n'est pas très évident: il faut repérer les options et acheter une carte.

## INTERET

**92%**

J'avais adoré la première version et cette moulture est plus belle, plus dure, plus prenante...





Jane vous interdit de la rejoindre... Frustrant, non?



Vous contrôlez Cobra lors des phases de déplacement.



Cette gigantesque statue est en fait un robot!

# COBRA

**C**obra" est l'un de mes mangas préférés: autant vous dire qu'il aurait fallu me tuer pour m'empêcher de le tester! Cobra est ce que l'on appelle un "digital comic", c'est-à-dire un jeu d'aventure usant de séquences animées, au moyen d'une fenêtre qui s'incruste dans l'écran et vous montre ce qui se passe par dessins interposés. Vous agissez sur le jeu en sélectionnant un choix dans le menu d'options: "regarder", puis "bar"... C'est un système de jeu inédit en France, mais bien connu des possesseurs de NEC, qui reconnaîtront en ce jeu le "Cobra 2", sorti il y a quelques années maintenant... En ce qui concerne le scénario, le jeu reprend le début de la série (troisième épisode, si mes souvenirs sont bons). Cobra rencontre Jane Royale, et tous deux partent ensemble à la recherche du trésor du capitaine Nelson... Puis l'aventure devient inédite! Techniquement, les graphismes sont de bonne qualité pour le Mega CD, et l'humour propre à la série est omniprésent... Et puis Cobra est un personnage tellement exceptionnel: toujours à blaguer au beau milieu d'une baston, à détailler les jolies femmes avec appétit. Les digital comics se fondent entièrement sur un dessin animé. Si vous aimez le DA, vous adorerez le jeu. Sinon il vous paraîtra quelconque.



Lors des combats, le Psycho Gun (rayon delta) s'avère l'arme la plus puissante de la galaxie.



**MEGA CD/HUDSON SOFT**  
**PRIX: D**  
**1 JOUEUR/DIGITAL COMICS**

**PRESENTATION 90%**

Un petit dessin animé mettant en scène Cobra! Tout simplement dément.

**GRAPHISMES 91%**

Les dessins sont très fidèles à la série, Terasawa (l'auteur de "Cobra") y ayant lui-même travaillé.

**ANIMATION 80%**

Quasiment inexistante, mais c'est normal dans ce type de jeu.

**MUSIQUE 80%**

Pour un support CD, elle n'est vraiment pas exceptionnelle.

**BRUITAGES 85%**

Rien de bien terrible, quelques voix digitalisées de bonne facture.

**DUREE DE VIE 86%**

Une vingtaine d'heures me semble nécessaire pour arriver à la fin du jeu.

**JOUABILITE 90%**

Entièrement en anglais, le jeu est très accessible.

**INTERET 89%**

Il faut aimer ce genre de jeu et, bien sûr, il faut aimer Cobra!

## AVIS

**oui!**



**PANDA**

Je me répète, mais je ne peux m'en empêcher: "Cobra" est un manga génial... et tout l'intérêt de ce genre de jeu est de diriger un héros que l'on connaît déjà dans

une aventure inédite. Si vous ne connaissez pas Cobra, peut-être aimerez-vous ce jeu, mais vous ne l'apprécierez pas à sa juste valeur. Les scènes animées sont nombreuses, et ralentissent grandement l'intérêt! Un genre original, qui en dépaysera plus d'un mais qui reste, à mon avis, à réserver aux amateurs de jeux de rôles.



La première partie de la carte se trouve sur le dos de Jane.





HORS SÉRIE

# CONSOLES

## 32 Bits

**EXCLUSIF!**  
**TEKKEN 2**  
Les premières  
photos

# La Guerre des 32 Bits



**SATURN  
VS  
PLAYSTATION  
LAQUELLE ACHETER?**

**DES TONNES DE PREVIEWS EXCLUSIVES EN DIRECT DU JAPON...**  
**DES TESTS EXPLOSIFS: ARC THE LAD (PLAYSTATION), SHIN SHINOBI (SATURN)...**  
**LES COMPARATIFS DE LA MORT QUI TUE... ET TOUJOURS PLUS D'INFOS...**

HORS SÉRIE N° 1 AOÛT/SEPT. 1993. 32 F. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ESPAGNE: 850 PTAS. MAROC: 50 DH. CANADA: 8,50 \$. ISSN 1162-8869

# Si tu ne l'as pas encore tu vas le regretter!



# VIRTUA STRIKER

ÉDITEUR : SEGA

**Après la course automobile et les jeux de baston, Sega applique la formule Virtua au football. Le résultat est superbe. Entièrement en 3D mappée, Virtua Striker apporte une nouvelle dimension aux simulations de foot. A quand une adaptation sur Saturn?**

Arcade oblige, Virtua Striker ne donne pas dans la finesse. L'aspect simulation est limité à la sélection d'une équipe parmi les dix-huit meilleures équipes internationales. Ensuite, le réalisme du jeu se juge sur le terrain. Pas de remplaçants, pas de stratégies compliquées, pas de formations à choisir.

On rentre sur le terrain, l'arbitre siffle le coup d'envoi et c'est parti! Au niveau des commandes de jeu, la simplicité est de mise. Trois boutons suffisent pour faire des passes (longues ou courtes), tirer en attaque et tacler, ou changer de joueur en défense. Dans certaines situations, les mêmes boutons servent à faire une tête ou une bicyclette. Contrairement à ce que l'on pourrait penser quand on commence à jouer, le goal peut être dirigé manuellement quand la situation l'exige. Pour les tirs, une barre de puissance détermine la force de l'impact.



*Non, non, ce n'est plus la démo, mais bien une image du jeu. Notez au passage que le joueur est mal rasé!*



*Le goal tente bien de s'interposer, mais ce genre de frappe est quasiment imparable.*



*Durant les coups francs, les joueurs adverses forment un mur tout en se protégeant les bijoux de famille.*

## UN FESTIVAL DE 3D MAPPÉE

Tous les joueurs et le terrain sont en 3D mappée (animée en temps réel). C'est incroyable quand on pense au nombre de footballeurs sur le terrain (22, contre 2 pour Virtua Fighter!). Bien sûr, ils ne sont pas tous présents en même temps à l'écran et il y a quelques ralentissements. Cependant, le réalisme est incroyable. Chaque joueur est "habillé" aux couleurs de son pays avec son numéro dans le dos. Ils sont même parfois mal rasés, c'est vous dire. L'action est vue à travers une caméra qui suit en permanence le joueur qui a le ballon. Les gros plans sont fréquents et spectaculaires et il y a des Replay à chaque but marqué. Seul petit défaut: parfois, on ne voit pas bien les défenseurs qui foncent vers le possesseur de la balle. A deux joueurs, c'est pire. Il y a bien un petit radar en bas de l'écran qui indique la position des autres joueurs mais, dans le feu de l'action, il faut être un mutant - avec deux cerveaux et une demi-douzaine d'yeux - pour le surveiller.



*C'est l'équipe d'AM 2 qui a réalisé Virtua Striker. A quand l'adaptation sur Saturn?*



## FULL MOTION VIDEO

Grâce à la technique de la Full Motion Video (on filme de vrais acteurs pour les mouvements des joueurs), les footballeurs de Virtua Striker disposent d'une palette de mouvements très réaliste. Mieux encore: contrairement aux autres jeux de foot, Virtua Striker tient compte de l'inertie. Cela signifie, par exemple, qu'une fois lancé dans sa course, un joueur ne peut pas partir en sens inverse en un quart de seconde. Il doit ralentir brusquement et se retourner avant de revenir sur ses pas. Certains considéreront que ce parti pris de réalisme nuit à la jouabilité, surtout au cours des premières parties. Ils n'ont pas tort, mais une fois qu'on maîtrise bien le jeu, on apprécie la qualité de la simulation. Côté stratégie, vous pourrez soit jouer comme un bourrin, prendre l'adversaire de vitesse (à cause des mouvements de caméra en partie) et lui coller des buts avec des grosses patates, soit construire un jeu élaboré, avec des centres, des passes et des changements de côté.



Fou de joie, le Hollandais vient de marquer dans l'épreuve des tirs au but.



Quelle frappe fantastiiiique! Bon, d'accord, c'est la démo du jeu. Mais quand même, quelle beauté!



Les Replays sont très, très impressionnants.



Fidèles à eux-mêmes, les Brésiliens n'hésitent pas à exécuter une petite danse quand ils marquent un but.

## VIRTUA STRIKER SUR SATURN?

Verra-t-on un jour une conversion de Virtua Striker sur Saturn? Il y a gros à parier que oui, mais il faudrait que la qualité soit au rendez-vous. Espérons que Sega saura conserver, voire améliorer, la jouabilité même si, pour cela, les graphismes doivent en pâtir. Avec le nouveau OS (système de développement) de la Saturn, on peut s'attendre à tout. A l'heure où une flopée de jeux de football s'abat sur Playstation, il se pourrait bien que Sega crée une grosse surprise. Et vous savez qui se cache derrière Virtua Striker? Une certaine équipe du nom d'AM 2. Oui, oui: ceux-là mêmes qui sont à l'origine de Virtua Fighter et Daytona USA sur Saturn. Affaire à suivre...



Quinze jours de vacances avec Trollie sous le soleil de la Guadeloupe m'ont rechargé les batteries pour les onze mois à venir. Quinze jours passés à l'ombre des cocotiers et des flamboyants, à se tremper le bout des pieds dans l'eau chaude et turquoise des Caraïbes, à se faire dorer la pilule sur les plages de sable fin... quel pied, mes amis. Mais voilà, maintenant, tout ça est terminé. Je me retrouve à l'ombre des lettres entassées sur mon petit bureau, les cheveux ondulant sous le souffle du ventilateur activé par les coups de pédale de Trollie. De votre montagne de courrier se dégage un thème principal: la plupart de vos questions concernent la Playstation et la Saturn. Avec leur sortie officielle ce mois-ci, il fallait s'y attendre. Voici donc presque toutes les réponses à presque toutes vos questions. Bonne rentrée quand même en attendant la sortie!

**Bomboy et Trollie,  
seules consoles 2 bits du marché**

## LE CONCOURS "TA MÈRE"

**Vous êtes très nombreux à m'avoir envoyé un maximum de blague sur le thème "Ta mère". Cependant, très peu d'entre elles étaient accompagnées d'un dessin.**

Il m'est donc impossible pour l'instant de déclarer quelqu'un vainqueur. Ce concours attendra donc encore

quelque temps avant d'élire l'heureux gagnant. Allez, que diable! A vos crayons de couleur!

## BILLET D'HONNEUR

Le billet d'honneur récompense la personne qui m'a le plus fait rire durant le mois. Pour cette première, c'est Thorin le nain et Emmanuelle, qui reçoivent toute ma sympathie (à défaut d'autre chose), ainsi que celle de Trollie. Eh oui, Thorin, les nains de Karak ont bien inventé une race de Trolls jaunes devant et marron derrière, on les appelle les Trolls Kangourous. Salut, Thorin, et à une prochaine dans le royaume de Karak Varn. Quant à Emmanuelle, je me devais de la remercier pour sa magnifique carte postale. Tu trouveras toutes les BD américaines et françaises sur Batman à la librairie Album, 6, rue Dante, 75005 Paris; tél.: (16-1) 46 34 65 07. Bises...


## LE KUAIRE

Comme indiqué ci-dessus, toutes vos questions tournent autour des consoles 32 bits de Sega et de Sony. C'est bien normal, puisqu'elles seront officiellement disponibles à la fin de ce mois-ci. A ceux qui hésitent entre ces deux machines, je conseille vivement de se procurer le Hors Série de Consoles+ qui est sorti le mois dernier. Vous y trouverez toutes les infos, les tests des meilleurs jeux pour ces deux consoles, ainsi que des tonnes de previews et de tips. C'est un guide indispensable pour votre prochain achat de console, et même de jeu. Trois pièces de dix, une pièce de deux...

## LE PRIX DU DANGER, C'EST POUR QUAND?

**Vous êtes des millions, voire des milliards,**  
à me demander les prix et les dates officielles de sortie de la Playstation de Sony et de la Mega. Au moment où je vous écris, le prix de la Mega est officiel. Seul le prix de la Playstation n'est pas encore officiel.



 La console de Sega, la Saturn, est en vente officielle depuis la fin du mois de juin au prix (astronomique pour vos petites bourses), de 3 490 francs! Au dire de Sega en personne, ce prix devrait bientôt baisser. Face à la concurrence de la Playstation, moins onéreuse, il ne pouvait en être autrement. La sortie de la console de Sony est annoncée pour la fin de ce mois-ci. Son prix, qui n'est pas encore divulgué, devrait être compris entre 2 090 francs et 2 390 francs. Ce qui est, vous l'avouerez, quand même bien plus raisonnable que celui pratiqué par Sega, non?

## EARTHWORM CALBUT



Le jeune Earthworm Slip est malade.

Depuis qu'il a vu dans Consoles+ les photos du jeu d'arcade Mortal Kombat III, il ne cesse de se cogner la tête contre les murs en réclamant une version pour sa Megadrive. De plus, le p'tit gars se demande s'il faut faire confiance à la vente par correspondance.

Rassure-toi, mon petit Earthworm Slip, il semblerait qu'Acclain t'ait entendu (ou du moins le bruit de ta tête contre le mur de ta chambre). La sortie



Alexandre GARCIA

# VOS MEILLEURES COUVES





de Mortal Kombat III sur Megadrive, ainsi que sur Super Nintendo, Game Boy et Game Gear, est prévue pour le mois d'octobre. Des versions Playstation et Saturn sont aussi annoncées. Sache en tout cas que, contrat d'exclusivité oblige, la version Saturn ne pourra sortir que six mois après la version Playstation. Ainsi, le jeu sur Playstation sort en octobre et la version Saturn en avril 1996! Gageons que le jeu sera aussi intéressant, jouable et beau que la version arcade. En ce qui concerne la vente par correspondance, il faut être très prudent lorsque l'on commande un produit. Certaines règles doivent être respectées. Premièrement, téléphone à la boutique afin de savoir si le matériel que tu souhaites acquérir est en leur possession et réserve-le. Deuxièmement, n'envoie jamais d'argent liquide avec ta commande: préfère les chèques. Enfin, ultime conseil de Bomboy: si tu peux te déplacer directement dans la boutique au lieu de commander par correspondance, fais-le! Cela t'évitera beaucoup de problèmes.

## SOPHIE, BELLE FILLE EN MER...

**Q** Sophie, une jeune et charmante demoiselle de l'île de la Réunion, a osé prendre son crayon afin de me poser quelques adorables questions qui, chose rare en ce moment, concernent la Neo Geo. Elle aimerait savoir s'il est possible de jouer avec le boss de Samurai Shodown II et si la Neo Geo sera abandonnée pour une nouvelle console?

**R** Ma douce Sophie, comme ton pays est beau et accueillant. Pour y être allé cet été avec Trollie (qui a beaucoup souffert

de la chaleur avec son épaisse fourrure), j'en suis tombé amoureux (de la Réunion, pas de toi, Sophie, pas encore en tout cas). Switch, docteur ès tips de Consoles+, me dit qu'il n'existe pas de code pour jouer avec le boss de fin de Samurai Shodown II. Mais ne sois pas triste, car tu peux jouer avec Kuroko, un personnage surpuissant qui n'est autre que l'arbitre des matchs! Voici l'astuce qui te permet de jouer avec lui: mets-toi en mode 2 joueurs. Sur l'écran de sélection des combattants, fais la manipulation suivante: Haut, Bas, Gauche, Haut, Bas, Droite et presse le bouton A. Voilà, tu as désormais un nouveau personnage. Quant à ta question sur une nouvelle Neo Geo, il semblerait qu'au Japon, SNK travaille sur une console 32 bits... réalité ou rumeur, réponse dans les mois à venir. Euh... Sophie, tu n'aurais pas une photo de toi sous les cocotiers, hein, dis? Allez, quoi!

## ÉTIENNE TA MÈRE



Etienne, roi des blagues "Ta mère", aimerait s'acheter une Playstation pour Noël.

Il voudrait savoir quels sont les meilleurs jeux disponibles actuellement sur cette console. Cependant, pris d'un doute terrible, Etienne hésite encore entre la Saturn, la Playstation et l'Ultra 64. Laquelle doit-il choisir? Finalement, Etienne souhaiterait connaître les mangas préférés de Trollie (depuis quand Trollie sait-il lire?).



Les meilleurs jeux disponibles sur Playstation sont les suivants: Tekken (baston), Toh Shin Den (baston), Ridge Racer (course), Ace Combat (simulation), Kileak the Blood (action), Motor Toon Grand Prix (course) et Jumping Flash! (plates-formes en 3D). Destruction Derby (stock-car), qui

CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER  
75754 Paris Cedex 15

sort à la fin de ce mois-ci, devrait compter aussi parmi le Top 10 tellement il est impressionnant. L'Ultra-64 n'étant pas encore disponible sur le marché des jeux vidéo, il est impossible de conseiller à quiconque de l'acheter. Reste donc une console: la Saturn. Depuis maintenant neuf mois que nous avons la Playstation et la Saturn à la rédaction, il semblerait que les jeux sur Playstation soient techniquement plus aboutis. Les graphismes sont plus fins et les animations 3D beaucoup plus souples. Attention, les jeux Saturn ne sont pas pour autant mauvais. Leur intérêt est loin d'être nul. Et ce n'est qu'un début: attendons encore quelques mois avant de vraiment déterminer laquelle de ces deux consoles est la plus intéressante. En ce qui concerne les mangas préférés de Trollie, cette grosse boule de poils adore "Gunnm", "Crying Freeman", "Dragon Ball Z" et "Ranma 1/2". Ne sachant pas lire, il ne fait évidemment que regarder les images. En un sens, c'est plutôt pratique: c'est le seul Troll au monde capable de bouquiner des BD américaines, françaises, japonaises, turques, gabonaises, kurdes, thaïlandaises, marocaines, bosniaques et suisses.

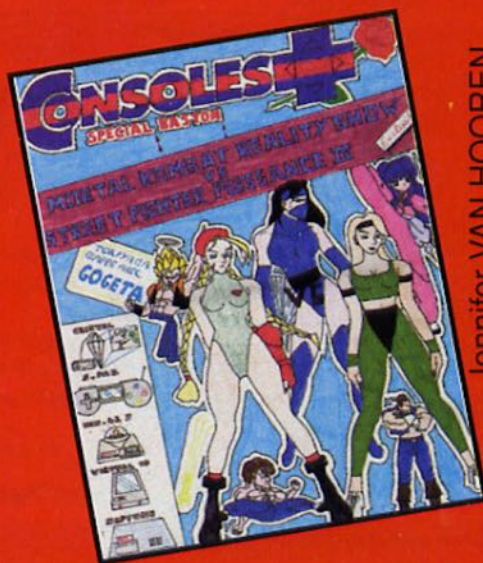
## CALAMITY (JANE?)



Calamity, homme ou femme (personne n'est allé le vérifier), me demande si Seiken Den-setsu (Secret of Mana) est encore disponible à la vente. Excellente question, qui m'interpelle au niveau du vécu au point que j'ai décidé d'y répondre...



Nicolas SEKULAK



Jennifer VAN HOOREN



Jérôme BLADANET





Salut, vieux (vieille?)! Mettons les choses au clair tout de suite pour que tout le monde puisse suivre. Le jeu Secret of Mana que tout le monde connaît en France porte

au Japon le joli nom de Seiken Densetsu 2. Et la suite de ce jeu s'appellera Seiken Densetsu 3 au Japon, ce qui, fort logiquement, sera la suite de Secret of Mana en France. Vous me suivez? Seiken Densetsu 1 est un jeu sorti uniquement au Japon sur Game Boy. Il est donc très difficile de le trouver en import en France: les jeux japonais sur Game Boy sont assez rares et, de plus, le jeu est assez vieux. Mission impossible? Pas sûr, à force d'insister, on finit souvent par réussir.

## ANH VU, PAS PRIS!



Je me demande parfois où les lecteurs de Consoles+ vont chercher leurs pseudonymes.

Ainsi, ce mois-ci, Anh Vu (nobody's perfect) m'écrit afin de savoir si les graphismes de la Neo Geo CD sont plus beaux que ceux de la Neo Geo "classique", King of Fighters 94 est-il disponible en cartouche et pourquoi les jeux Neo Geo CD sont-ils moins chers que les jeux sur cartouche?

**R** Ouf! je reprends quelques instants mon souffle. Il n'y a aucune différence entre les graphismes d'une Neo Geo "classique" et d'une Neo Geo CD. Ils sont en tout point identiques. King of Fighters 94 est encore disponible en cartouche. Seulement, comme SNK abandonne progressivement le dévelop-

pement de jeux sur cartouche, il deviendra de plus en plus difficile de trouver des nouveautés sur ce format. Un conseil: revends ta Neo Geo et achète-toi une Neo Geo CD. Si les jeux sur CD sont beaucoup moins chers que sur cartouche, c'est tout simplement parce qu'il n'y a pas d'électronique dans un CD. Sur cartouche Neo Geo, les jeux occupaient approximativement 160 mégas, et ce nombre était à chaque jeu revu à la hausse. Ils étaient donc très coûteux en barrettes de mémoire. Avec l'arrivée du CD, qu'un jeu occupe 20 mégas ou bien 650, le prix de pressage est le même: moins de 5 francs! Tu comprends maintenant pourquoi les jeux Neo Geo CD coûtent moins cher qu'un jeu Neo Geo sur cartouche?

## MOI, OLIVIER B., 14 ANS, DROGUÉ À LA PLAYSTATION



Olivier B. pourrait être un garçon comme les autres. Mais un jour, il acheta Consoles+ chez un marchand de journaux.

Depuis, plus rien n'est comme avant: il mange des Playstation, il dort sur une Playstation, il respire des Playstation... bref, il voit des Playstation partout! Vous l'aurez certainement deviné, Olivier B. rêve d'acheter une Playstation. Cependant, il aimerait savoir quel jeu, de Toh Shin Den ou de Tekken, est le plus impressionnant, et quels sont à mon avis les trois meilleurs jeux sur cette console.



**R** Tekken et Toh Shin Den sont deux jeux de baston. Toh Shin Den, le plus ancien, n'a que quelques mois. En y jouant pour la première fois, j'ai été sidéré. Jamais auparavant un jeu ne m'avait fait un tel effet: des graphismes impressionnants, des déplacements sur toute la surface de jeu et des coups

spéciaux faciles à réaliser. Tekken, plus récent, est l'adaptation du jeu d'arcade du même nom. Les personnages sont plus nombreux, dix-sept au total, et les coups spéciaux ne se comptent plus! Cependant, le combat se déroule sur un plan unique, et seules quelques projections permettent de s'en échapper. Des deux jeux, mon préféré est Tekken. Je te le conseille vivement. Mon top 3 Playstation est le suivant: Tekken, Ridge Racer et Jumping Flash!

**LAGO NIE: "NON, CE N'EST PAS MOI!"**



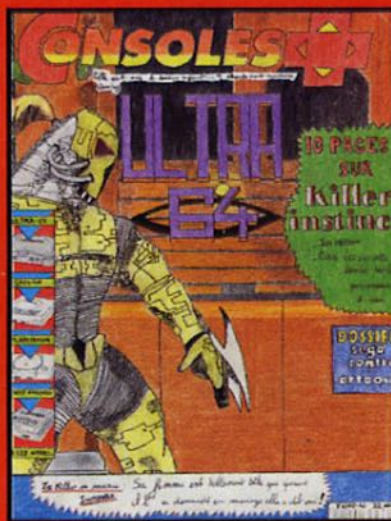
**Marc-Olivier Lago m'envoie huit cent trente-sept lettres par mois et ce, depuis 1991. C'est parce que je suis de bonne humeur et parce que je**

ne sais plus où entasser ses lettres que j'accepte de lui répondre. Si cela pouvait le calmer... Ainsi donc, Marc-Olivier possède une 3DO et hésite acheter Wing Commander III, Slam'n Jam et Hell. Il me demande lequel est le meilleur. De plus, il aimerait savoir s'il doit revendre sa 3DO afin d'acquérir une Playstation ou une Saturn ou encore attendre l'Ultra-64, voire la carte M2 pour sa 3DO.

**R** Commençons par le commencement. Le Panda est comme un fou depuis qu'il joue à Wing Commander III. Le jeu comporte quatre CD-Rom bourrés d'images magnifiques et de séquences cinématiques en tout genre. Il me dit qu'il a l'impression d'être devant un film interactif et te conseille fortement ce jeu. Maintenant, s'il s'agit de savoir si tu dois revendre ta 3DO, attendre la carte M2, l'Ultra-64 ou acheter une Playstation ou une Saturn, seul toi peux en décider. La sortie tardive de l'Ultra-64 (avril 96) pourrait



Vi TOAN



William GOUTERON



Stéphane CARRIÈRE



## 153 CONSOLES +



**Si vous voulez découvrir le concept original des magasins Espace 3, poussez donc la porte d'une de nos boutiques!** Sous vos yeux stupéfaits, des milliers de jeux s'offrent à la contemplation pour toutes les consoles d'import et officielles... Là, ce sont les nouvelles consoles qui sont toutes en démo pour assouvir votre curiosité, ici une borne d'arcade 3DO vous délire les mains! Sans oublier un écran géant de 115 cm qui montre les derniers hits. Au hasard de cette exposition ludique on trouve la Neo Geo CD vendu avec Fatal Fury 3 à 2 990F, la Playstation et un jeu au choix à 3 490F, la Saturn et Virtua Fighter à 3 390F... Et ce n'est pas la peine de vider votre compte en banque pour faire quelques achats car des milliers de jeux neufs sont vendus au prix de l'occasion! Super Turrican sur SNES à 129F, Lethal Enforcers plus le pistolet pour la MD à 199F et des giga promos sur Super Famicom sans oublier tous les accessoires dont vous avez besoin! Avec ces prix là pourquoi se priver? On peut acheter deux jeux pour le prix d'un...

**Nouveau magasin Espace 3 : 121 Bd Voltaire - 75 011 Paris - Tél. : 48 05 42 88**

Comment gagner des jeux vidéo et des consoles? C'est facile, il suffit de décrocher ton téléphone et de répondre à des questions sur tes jeux vidéo préférés ou sur les mangas! Compose le 36 68 30 38: C'est amusant et en plus ça rapporte! Chaque nouveau joueur débute la partie en donnant son numéro de téléphone ainsi que le numéro du département où il habite en tapant sur les touches du clavier téléphonique: ces informations nous permettront de retrouver tes coordonnées pour t'envoyer les cadeaux ou de cumuler tes points "score" gagnés au cours d'une partie. Tu vois, y'a pas d'embrouilles! Après passons au jeu: Bruce Lee est-il un personnage de Fatal Fury 3? Vrai ou Faux? Tu réponds faux, tu as gagné deux points. Autre question: Dans Street Fighter 2, tu peux incarner le rôle de Ken? C'est vrai! Deux points de plus! L'ensemble de la partie se déroule en trois manches et les questions rapportent de plus en plus de points sans oublier la réponse bonus qui donne carrément 10 ou 15 points! Si tu préfères les mangas aux jeux vidéo, un autre numéro de téléphone s'offre à toi: le 36 68 38 00. Là les questions ont trait aux mangas genre: la technique de " la boule de feu" qu'utilise Ryu au combat s'appelle le Ha-Do-Ken. Vrai ou faux? Si tu as sept bonnes réponses, tu as une chance de gagner une Game Boy et pleins d'autres cadeaux au tirage au sort. Sept bonnes réponses de plus et tu doubles tes chances! A l'heure qu'il est, je suis sûr que tu as déjà le téléphone en main. Bonne chance!

**B.M. Scesi** - Tél. : 36 68 30 38 (**jeux vidéo**), 36 68 38 00 (**mangas**)

**GAGNE DES MANGAS  
DRAGON BALL Z  
ET DES GAME BOY**



**ET DES  
CARTOUCHES  
POUR TA  
CONSOLE**



**AU 36 68 30 38**











## → OBJECTIF GAMES

### Lance son 36 15

Alors que les boutiques Objectif Games continuent de se multiplier dans la France entière, un 36 15 du même nom se lance dans la jungle minitel des jeux vidéo! Sur le 36 15 Objectif Games, vous pouvez gagner une Saturn ou une Playstation pour moins de 100F!! Ne me regardez pas avec ces yeux exorbités: c'est vrai! Il vous suffit de vous connecter et de terminer premier au quizz Trivial Pursuit de notre minitel. En fin de mois, le joueur qui aura fini le quizz le premier recevra la console 32 bits de son choix! Toujours sur notre 36 15, vous pouvez dialoguer en direct, laisser des messages, découvrir des news en avant-première et surtout consulter la liste de tous les points de vente Objectif Games! Car les magasins à notre enseigne se multiplient encore et toujours pour mieux vous servir. Et nous respectons les prix des jeux annoncés dans nos publicités: avec nous il n'y a aucune entourloupe ou augmentation subite à craindre. Alors à très bientôt dans une de nos boutiques ou sur notre 36 15 ludique!

36 15 Objectif Games

Deux nouvelles ouvertures de magasins

**Objectif Games** : 27, rue Gambetta - 83 350 Cogolin - Tel: 94 54 58 17

**Objectif Games** : Rue Maréchal Lyautey, Immeuble Massena 20 090 Ajaccio.

## → STOP GAMES

### Liquidation du stock

La Grande Folie continue chez nous avec la poursuite de notre liquidation de stock jusqu'à la fin du mois d'octobre! Ça veut dire des prix 20% moins chers que les prix fournisseurs sur tous les Goodies, les jeux SNIN, MD, Playstation, 3DO, GB, GG, Neo Geo CD, Saturn mais aussi sur tous les produits Japanime, sur toutes les consoles et sur tous les jeux d'occasion! C'est comme ça que vous trouvez chez nous la Playstation française à 2 099F!!! Venez faire un tour à notre grande braderie et vous jugerez par vous-même... Vous trouverez aussi la collection des trois K7 vidéo de Cyber City et tous les mangas que vous aimez: Gunnm, DBZ (jusqu'au n°11), Bio Broly (vol. 12 et 13), Ken le Survivant, Macross, Cobra (vol.1 et 2), Venus Wars... Stop Games ne s'arrête jamais!!! A bientôt.

**Stop Games** : 6, rue d'Arras-75 005 Paris - Tél. : 43 54 41 44



### STOP-GAMES

6, rue d'Arras - 75005 Paris

Tél. & Fax : 43 54 41 44

Métro : Cdl Lemoine - Jussieu

Réservez,  
vendez, achetez  
vos jeux  
d'occasion  
de 30 à 70 %  
moins chers que  
les jeux neufs

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H 30 À 19H 30

## La grande folie

Jusqu'à  
fin Octobre

## continue

### SUPER NINTENDO

Super Star Soccer	449 - 20% = 359 F
NBA Jam TE	349 - 20% = 279 F
Illusion of Time	499 - 20% = 399 F
Theme Park	Tél.
Hagane	499 - 20% = 399 F
Super Turrigan	499 - 20% = 399 F
Asterix et Obelix	499 - 20% = 399 F

Street Fighter II Movies	Tél.
X Men	Tél.
Bug version US.	Tél.
Riglord Saga	Tél.

### PSX

D.B.Z.	699 - 20% = 549 F
Philosoma	699 - 20% = 549 F
Street Fighter II Movies	699 - 20% = 549 F

### NEO GEO CD

World Heros Perfect	499 - 20% = 399 F
Sidekick III	449 - 10% = 399 F
Savage Reign	499 - 20% = 399 F
Fatal Fury III	499 - 20% = 399 F

### MEGADRIVE

Fifa 95	349 - 20% = 279 F
Mega Man Willy War	499 - 20% = 399 F
NBA Jam TE	349 - 20% = 279 F
X Men II	449 - 20% = 359 F

Consoles et jeux 3DO, Goodies, Cardass, Jeux NEC, Gameboy, Game Gear, Mega Drive, Neo Geo cartouches disponibles  
Jeux occasion sur toutes les consoles.

K7 Vidéo DBZ de 1 à 12 : 129 F - 20% = 100 F

20% moins cher que les prix fournisseurs sur jeux neufs et occasion

**BON DE COMMANDE à renvoyer à**

**SARL LMS - STOP GAMES, 6 rue d'Arras - 75005 Paris**

Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.

Livraison  
48h  
chrono

PRIX	Nom .....	Prénom .....
	Adresse .....	
	CP/.....	
	Ville .....	Tél .....
	Règlement : o Chèque Signature :	
	o Mandat-Lettre	
	o CB/.....	
<b>TOTAL + frais de port</b> jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F (+ 10 F en recommandé)		



GAGNEZ TOUS LES MOIS  
UNE PSX OU UNE SATURN SUR  
**36 15**  
OBJECTIF GAMES

### PLAYSTATION SONY

DRAGON BALL Z	549
ZERO DIVID	549
3*3 EYES	549
TOKIMEKI MEMORIAL	549
ZERO DIVID	549
MORTAL KOMBAT 3	549
WIPE OUT	549
TEKKEN	499
ZEITGEIST 3D	549
PHILOSOMA	549
ARK THE LAD	549
RAYMAN	549
ACE COMBAT	549
WINNING ELEVEN	549
DESTRUCTION DERBY	549

### SATURN SEGA

MAGIC KNIGHT	499
SHINING WISDOM	499
FEDA EMBLEM OF JUSTICE	499
BLUE SEED	499
RIGLORD SAGA	499
DAYTONA USA	449
VIRTUA FIGHTER REMIX	449
SHIN SHINOBI	499
BUG!	399
RACE DRIVIN	449
STREET FIGHTER LEGEND	499
DARKSTALKER 2	499
X MEN	499
DARIUS GAIDEN	499
CLOCKWORK KNIGHT 2	499

PLAYSTATION FRANCAISE  
DISPONIBLE MI-SEPTEMBRE

SATURN FRANCAISE  
DISPONIBLE

**2099 F.**  
**3390 F.**

### 3DO PANASONIC

EXTENSION AM2	Tél
CARTE FULL MOTION	Tél
WING COMMANDER 3	379
WORLD HERO JET	399
DOOM	399
FIFA 96	Tél
autres titres	Tél

### NEO GEO CD SNK

TENGAIMAKYO	399
SAMOURAI SHODOWN RPG	399
SAVAGE REIGN	399
PALSTAR	399
FATAL FURY 3	399
KING OF FIGHTER 95	Td
autres titres	Td

ACHAT - VENTE - LOCATION - NEUF & OCCASION  
POUR COMMANDER TEL. AU MAGASIN LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS

**ARRAS**  
29 RUE  
GAMBETTA 62000  
TEL.: 21/23/46/43

**BESANCON**  
1 RUE DE LA  
REPUBLIQUE 25000  
TEL.: 81/82/82/23

**CHALON/SAONE**  
20 RUE D'AUTUN  
71100  
TEL.: 85/48/16/40

**COGOLIN**  
27 RUE  
GAMBETTA 83350  
TEL.: 94/54/58/17

**MULHOUSE**  
11 RUE DE LA  
JUSTICE 68100  
TEL.: 89/46/48/43

**BRY/MARNE**  
4/6 RUE DE  
NOISY 94360  
TEL.: 47/06/37/13

**ROUEN**  
116 RUE DU  
GENERAL  
LECLERC 76000  
TEL.: 35/15/53/84

**TOULOUSE**  
1 PLACE  
DUPUY 31000  
TEL.: 61/62/55/66

**AJACCIO**  
RUE MARECHAL  
LYAUTEY IMMEUBLE  
MASSENA 20090  
TEL.: 07/42/56/43



# ze killer

## ON ÉCRIT À ZE, ZE RÉPOND

J'adore les jeux, ton mag' est super génial méga pur et les testeurs aussi et j'aime aussi les Schtroumpfs et surtout toi. Je t'écris vu que j'ai des questions:

1 - Est-ce que Mario sur GB est-il meilleur que Panzer Dragoon sur Saturn?

2 - Faut-il mieux acheter la Paturne ou la Slaystéchionne?

3 - Est-ce que vous allez mettre plus de nanas à poil dans C+?

[Signature indéchiffrable]

Et ta mère, elle suce les Schtroumpfs?

1 - T'es une pomme, ou tu te fous de ma poire?

2 - Demande à Bomboy, ma tête est malade...

3 - Trouve-toi une meuf, petit, et vite!

Ze

### Monsieur Ze Killer

C'est d'une plume trempée dans le mépris que je vous écris aujourd'hui mon indignation et mon dégoût. Vous êtes un personnage odieux, haineux et prétentieux. Pire, vous n'avez aucun humour. Désormais, j'interdirai à mon fils de lire Consoles+, qui pollue son jeune esprit. Et je ne veux pas seulement parler de votre rubrique, remplie d'immondices, mais de l'ensemble de votre magazine, qui se remplit insidieusement de dessins pornographiques (le plus souvent d'origine étrangère, qui plus est) et de scènes de violence gratuite. Quel exemple pour nos enfants! Dans l'espoir de voir bientôt votre publication interdite aux mineurs et aux personnes âgées, veuillez agréer, etc.

Marcel Toubreau, professeur au lycée Louis-le-Gland, Paris

Et si tu me donnais ton adresse, qu'on cause rien que toi et moi, entre potes?

Ze

### Mon Zoukillou,

Je m'appelle Rosalie, j'ai dix-sept ans et toutes mes dents, et je rêve de toi toutes les nuits (après me les être brossées). Kill-moi, mon Zéro, en mode Continue, je connais les tips pour que tu rentres dans mon passage secret: toi et moi, on va se faire un tableau-bonus en mode Hard, à fond les manettes. Je sais faire le ménage et les œufs brouillés. Je t'en prie, envoie-moi une photo de toi sans ton costume ridicule. Bizous, mon Zoukillouninou,

Ta Rosalie qui adore ton gameplay.

P.S.: Si tu ne me réponds pas, je me suicide.

J'aime pas faire ça parce que ma modestie en souffre mais c'est la douze mille huit cent troisième demande que je reçois dans le genre: voici donc la preuve que je suis un dur, un vrai, un tatoué, en espérant que Mémé Killer ne lira pas ce Consoles+.

Ze



### FARENHEIT - MCD - SEGA

Ah, les pompiers, on sait pas quoi leur reprocher. Se faire rôtir la moustache pour sauver un môme, empeser le cochon grillé pour extraire une donzelle des flammes, c'est beau, non? Non, justement: déjà qu'un film interactif, c'est chiant, mais si en plus il est moche! Le feu: de la gadoue orange trouée de milliers de pixels... Ça demande des calculs, de faire des flammes qui aient l'air de flammes, mais quand on ne sait pas faire, on ne fait pas! Sur Mega CD, Sega appelle le truc maison inventé rien que pour ça le True Motion. Ce qui est True dans cette Motion, c'est que les images sont pixélisées et baveuses: un jeu à mettre au feu d'urgence!

### NIGHT RACE - PLAYSTATION

S'il était pas si moche, s'il tournait sur une machine bas de gamme, s'il ne ressemblait pas à Cobaye sur SFC (top 5 des daubes), s'il était pas aussi facile (yeux fermé, doigts dans le nez), si la seule arme disponible avait quelques petites sœurs, si la voiture volante que vous pilotez avait pas la maladie de Parkinson (en plans directs, vous voyez votre pauvre machine se déplacer d'un point de l'écran à un autre sans position intermédiaire, comme au bon vieux temps!), s'il coûtait pas la peau des fesses, si, au moins, il tournait sur une vieille bécane bas de gamme... ce jeu serait un must. Bref, c'est une daube.









## Pour lire ou passer tes petites annonces Tape 3615 TCPLUS

### VENTES

### NES

Vds jx NES 50 F pce (Krusty Fun House) (Pac-Man). Remi COQUET, 3, rue du Prieuré, 76320 Levis-Saint-Nom. Tél. : (16-1) 34.61.66.64.

Vds NES + 9 jx + Zapper + 2 man. px : 700 F. Olivier DELOGER, 48, rue du Romar, 78125 Orcemont. Tél. : (16-1) 34.94.01.38.

Vds NES + 9 jx + Zapper + Joys + 2 man. + action Replay, pro : 650 F. Stéphane KUDER, 3, rue de l'Egalité, 90330 Chaux. Tél. : 84.27.10.50.

### MEGADRIVE

Vds MD + 3 man. + 18 jx (Sonic 3, 4, DBZ), px : 2 300 F. Christian DELARUE, 17, av. de la République, 27540 Ivry-la-Bataille. Tél. : 32.26.34.99.

Vds MD1 + 4 jx + 4 man. + MD 32 + 2 jx, px : 2 300 F (à déb.). Nabil OUMAKHLOUF, 4, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.47.41.

Vds MD 2 + 3 man. + Fifa 95, px : 600 F. Thomas ZIMOLO, 91, place Albert Dambrine, 60170 Cambronnes-les-Ribecourt. Tél. : 44.76.70.60.

Vds MD + 12 jx (Virtua Racing, Shining Force 2...), px : 2 500 F. Raphaël MOTTET, 53, rue de la Mézy, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.32.03.

Vds jx MD de 49 F à 290 F (P. Sampr., NBA JAM, CoolSport). Adrian LAVY, Bonnatrait, Sciez, Fleurs vert tige, 74140 Douvaline. Tél. : 50.72.63.02.

Vds MD + 18 jx + 2 man., px : 2 200 F. Jérôme CHARPY, 16, allée du Village, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.83.61.

Vds MD 2 + 2 man. + 5 jx (NHL93, R. Ice of the Aob...), px : 1 500 F à déb. Suen VILLEMONT, Ld Le Pelc, 1, chemin de la Gravette, 33160 Salaone. Tél. : 56.58.53.17.

Vds MD 32 X + VR Deluxe, px : 1 000 F et NEO + S Showdown : 1 000 F. Olivier BOURGEOIS, 225, rue des Champs-Fleuris, 76520 Boos. Tél. : 35.80.24.37.

Vds MK2 : 300 F DBZ : 200 F; SF2 : 150 F; Street OR : 100 F. Guillaume TRULLARD, Lieu dit Saint-Martin, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.23.08.42.

Vds MD + 28 jx Virtua Racing Fifa 95... + 4 man., px : 3 000 F. Franckle CONIL, Out. St-Jean, Pont de Crillon, 84410 Crillon-le-Brave. Tél. : 90.62.51.30.

### SUPER NINTENDO

Vds S. Nin + 2 man. + 5 jx + adapt. tbe, px : 1 000 F. Thierry TARI, 38, rue Henri Barbusse, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 49.37.01.15.

Vds Final Fantasy 3 (US) à bas px, rech. DBZ. Cédric GOSSET, 10, Grande Rue Baglinalval, 28320 Gallardon. Tél. : 37.31.47.74.

Vds Super Star Wars 180 F. Eye of the Beholder : 200 F. Daniel BOUILLEAU, 3, rue Morand, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.19.23.

Vds NHL 95 : 290 F; The Chao Engine : 200 F; Another World : 90 F; DBZ. Nicolas PEDERSEN, 58, av. de l'Aqueduc, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : (16-1) 69.24.06.48.

Vds 9 jx SNIN de 100 à 300 F. (DKC, Secret of Mana...), tbe. Maxime HENRION, 203, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.49.17.94.

Vds SNIN + 10 jx + Scope + 2 man. Turbo, px : 3 000 F. Ouriel LEVY, 8 bis, rue de la Car-toucherie, 54150 Briey. Tél. : 82.46.18.97.

Vds jx SNIN à 100 F. Vds AR2 : 250 F ou éch. contre DKC. Erwan CIFRA, 2, place de la République, 54500 Vandœuvre-les-Nancy. Tél. : 83.55.51.62.

Vds 8 jx : Metroid, Zelda F1, Pole Position etc... Hervé HENG, 5, rue de la Résidence, 67700 Saverne. Tél. : 88.91.68.58.

Vds SFC + 12 jx + 3 Pad, px : 1 800 F; SGX + 7 jx + 3 Pad, px : 1 000 F. Mohand CHAALAL, 71, rue Chevé, 95800 Cergy-saint-Christophe. Tél. : (16-1) 30.32.12.69.

Sur SNIN, Vds Mr Nutz, px : 150 F et sur SNES Bip-Bip & Coyote : 90 F. Jérôme THILLE, Route du Clos-Saint-Antoine, 38260 Champier. Tél. : 74.54.45.44.

Vds MD 50/60 Hz + Fifa 95 + 2 Pads, px : 600 F; SN + DKC : 600 F; GB + 2 jx : 300 F. Nicolas STIVAL, 89, impasse des Touterelles, 31470 Fonsorbes. Tél. : 61.91.37.04.

Vds SNIN + 8 jx + 2 pads + scope + 6 jx, px : 1 500 F. Yannick BUCHET, 13, square Charlotte Corday, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 64.61.66.32.

Vds SNIN + 3 man. + 5 jx (MK2, DBZ 2...) + sac + Tips, px : 1 500 F. Jean-Paul MOTTE, 80, rue Emile-Zola, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 39.47.32.07.

Vds nbx jx SNIN pas cher. Cher. jx MCD. Michaël GUIBLAIN LEONETTI, 24, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 40.04.97.21.

Vds SNSO/60 Hz + 6 jx + nbx accessoires, px : 1 500 F. David PERNEL, 43, av. du Bois Guimier, 94100 Saint-Maur-des-Fosses. Tél. : (16-1) 48.83.78.85.

Vds SNIN 60 Hz + 6 jx (S. Shodown, E.W. Jim, Zelda, SF II), px : 1 100 F. Cédric JAMESSE, 7, rue du Grand-Mont, 73000 Chambéry. Tél. : 79.96.94.34.

Vds, éch. ach., jx S. Nin, rech. Mario Kart, Robo-trek, NHL 95, SSF2... Jérôme LEFLOC'H, 24 bis, bd des Frères Maillot, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.51.78.

Vds Jx SNIN : SF2 Turbo (150 F) et Wolfenstein 3D (250 F). Sébastien REYMOND, 12, chemin des Hausses, 64100 Bayonne. Tél. : 59.55.75.30.

Vds N° C+ de 34 44, SFC + 5 man. + 2 jx : Brade : 1 500 F + JDR. Sébastien MONREAL, Kerlen, 29300 Quimper. Tél. : 97.23.62.83.

Vds SNES + DK + 2 pads (tbe), px : 700 F. Vds jx (SF28, Metroid) tbe. Ludovic LEGUEM, 65, chemin des Amarijolis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.38.34.

Vds Eart Hwor, M Jim, Parodius S Punch Out, Fifa Soccer px à déb. Michaël MORENO, 16, rue du Parc de Noailles, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.87.00.61.

Vds MK 2 (SNIN) 280 F; Final Fantasy 3 (SNES) 300 F. Romain BAUDIN, 6, Manoir de Denouval, 13012 Marseille. Tél. : 91.06.23.14.

Vds SNIN + 3 man. (1 turbo) + 5 jx, px : 900 F. Christophe DEGOTTE, 25, rue des Beauniers, 95320 Saint-Leu-La-Forêt. Tél. : (16-1) 39.95.68.83.

Vds Battletoads, px : 200 F + Zelda 3 : 110 F, les 2 : 300 F. Ken FALORNI, 6, Manoir de Denouval, 78570 Andresy. Tél. : (16-1) 39.70.58.38.

Vds SNIN + 12 jx + 3 pads + 3 man. px : 1 900 F. Philippe LARRECHE, 85, rue Mürger, 77780 Bourron-Marlotte. Tél. : (16-1) 64.45.79.74.

### DIVERS

Vds jx néo-géo : Fatal Fury : 110 F; Bowling : 160 F; W.H. 2 Jet : 290 F. Florian PAMBRUN, 21, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.

Vds MD II + MD 32 X + 2 man. + DOON px : 1 500 F. Marc HELITAS, 45, route de Bouray, 91760 Itteville. Tél. : (16-1) 64.93.04.42.

Vds néo-géo CD + 6 jx + 2 Pads, px : 3 500 F tbe. Thibaud STIEVENART, 2, rue Renoir, 62130 Saint-Pol-sur-Ternoise. Tél. : 21.04.49.94.

Vds Jaguar US + 2 man. + 4 jx tbe (btes, not.), px : 1 800 F. Erwan JEZEQUEL, 12, rue Berthe Morisot, 76440 Gargenville. Tél. : (16-1) 30.93.71.26.

Vds 30 jx MD, 20 jx SN Ach. Revues dont consoles + 26 et 39. Olivier DELANNOY, 62, rue du Marais de Lomme, 59000 Lille. Tél. : 20.09.90.03 (ap. 19 h SVP).

Vds JAG + 5 jx (Alien, Thème Park...), px : 2 400 F. Mikael UZAN, 9 ter, rue de l'Abbé Fleury, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.47.07.21.

Vds jx sur Saturn, PSX, NG-CD. James MAGNIER, Chemin de Barroq, 64330 Garlin. Tél. : 59.04.91.77.

Vds jx S. Nin, MD, GB. Vds ou éch. Toh Shin Den sur PS-X. Guillaume LEGRET, 4, chemin du Tirailon, 85200 Fontenay-le-Compte. Tél. : 51.69.40.78.

### ECHANGES

Ech. sur néo-géo Art of Fighting 2 ctre Top hunter. Thomas HUMEZ, 52, av. de la République, 95550 Bessancourt. Tél. : (16-1) 39.95.54.38.

Ech. 2 jx contre 1 (S. Wars, Aladdin) contre NBA 2 ou III. Of Gaia. Jean-Sébastien MONIN, 5, sentier de l'Espérance, 94520 Mandres-les-Roses. Tél. : (16-1) 45.98.87.24.

Ech. ou vds nbx jx SNIN 100 à 200 F. Ali KHAOUIS, 10, rue M. Luther King, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.57.61.58 (le soir).

Ech. Zool, Maxi Carnage, Ct Desertrick, Rez-d-zone, Jungle Strik. Gérard CHUCHOY, 44 b, les Ambaysses, 46200 Souillac. Tél. : 65.37.06.28.

## Bon pour une annonce gratuite\*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

### RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM : \_\_\_\_\_

PRÉNOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

TÉL. : \_\_\_\_\_

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

## Consoles + n° 46

### MACHINES :

- ☐ PC Engine
- ☐ Super Nintendo
- ☐ Megadrive
- ☐ Sega
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Lynx
- ☐ Divers

\* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.

CONSOLES + 160



## CONSOLES +

9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél.: (16-1) 46 62 20 00. Téléc.: 631 345. Fax: 46 62 22 61  
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.  
Abonnements : tél.: (16-1) 64 38 01 25.

## RÉDACTION

Rédacteur en chef  
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

## Secrétariat

Juliette van Paaschen (2196)

## Rédacteurs

Richard Homsy (Spy)  
Nicolas Gavet (Niico)  
Marc Menier (Marc)

## Secrétaire de rédaction

Pascal Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

## Maquette

Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

## Ont collaboré à ce numéro

François Hemmellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Loïc Berthelot, Odile Boetschi, Véronique Boissarie, Bomboy, François Gamier, Marc Lantelme, Maxime Roure (Switch), Philippe Tiliakite dit Fifi, Tomkat, Gia-Dinh To, Ze Killer.

## ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél.: (1) 46 62 20 00

## Chefs de publicité

Stéphanie Bonnard (2201)  
Karine Le Brozec (2781)  
Fax: 46 62 25 81.

## O.P. MEDIA/Janine Hillion

Service Opérations Spéciales  
Tél.: 46 62 24 20.

## Ventes (réservé aux dépositaires de presse)

Synergie Presse. Alain Stefanescu, directeur général.  
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél.: (1) 05 01 46 23 (réservé aux marchands de journaux)

## Service abonnements

Tél.: (1) 64.38.01.25.  
France: 1 an (11 numéros): 288 F (TVA incluse).  
Étranger: 1 an (11 numéros): 370 F (train/bateau)  
(tarifs avion: nous consulter).  
Belgique: 1 an (11 numéros): 2 335 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.  
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)  
BP 53 77932 Perthes Cedex.

## Marketing

Responsable: Marlène Reux  
Pascale Prud'homme (2731)  
Fax: 46 62 25 81

## Responsable informatique éditoriale

Jérôme Marchandiau (2053)

## Responsable informatique éditoriale (adjoint)

Jean-Luc Largeau (2394)

## Fabrication

Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

## Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par  
EM-Images SA au capital de 4 400 000 F.  
Siège social: 9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

## P-DG et Directeur de la publication:

Christopher Llewellyn

## Directeur délégué

Gorune Aprikian

## Éditeur:

Vincent Cousin

## Directeur Administratif et Financier

Jean-Marie Simon

## Contrôle de gestion

Margareth Figueiredo

Numéro de commission paritaire: 73201

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.  
Tirage de ce numéro: 123 000 exemplaires.

## P-DG et Directeur de la publication: Christopher Llewellyn

Dépôt légal: 2<sup>e</sup> trimestre 1995

Photocomposition, montage: Euronumérique.

Photogravure: E.P.S., P.C.S., imp. Cino del Duca. Couverture: E.P.S.

Imprimeries: Fecomme 77000 - Imaye 53000

Distribution: Transport Presse

Ce numéro comporte un booklet « Génération Manga » sous blister et un encart abonnement jeté. Ce plus produit gratuit à Consoles + 46 ne peut être vendu séparément.

# Résultat du concours Vidéo tips

L'envoi des lots sera effectué par les soins de AB VIDEO.

Du 1<sup>er</sup> au 31<sup>er</sup> mai PRX :  
Un sweat-shirt  
"DRAGON BALL Z" +  
Un T-shirt "DRAGON  
BALL Z" +  
Une K7 Vidéo  
"DRAGON BALL, le  
Film" +  
Un livre "STREET  
FIGHTER, Le Livre  
Sacré"

1 Monsieur Nicolas  
MOULLE  
17 rue des  
Pervanches  
91800 PLAINVILLE DU  
TOUCH

2 Monsieur  
Sébastien DUCLOS  
30 rue des  
Broyères  
91650 SAINT QUENS

3 Monsieur Frédéric  
ROBERT  
5 avenue de  
Sourpique  
91300 MASSY

4 Sébastien ROY  
18 rue Girard  
92644 ORMAISSY

5 Monsieur Michaël  
PREVOST  
3 rue Sainte Marie  
92230  
GENNEVILLIERS

Du 6<sup>ème</sup> au 11<sup>ème</sup>  
PRX :

Un K7 Vidéo  
"DRAGON BALL, le  
Film"

6 Monsieur Alain  
STEELE  
Les Galeries  
91480 FRANS

7 Monsieur David  
FABREGA  
Dessins du Fleich  
91100 NARbonne  
AIDE

8 Monsieur Luc-  
Michel VERNAY  
21 rue Jules  
Toussaint  
42000 RIVE DE GISE

9 Monsieur Rami  
DE GENTILE  
77 Chemin des  
Paroisses  
13013 MARSEILLE

10 Monsieur Guy  
FREZE  
148 avenue  
Aygatades  
13015 MARSEILLE

11 Monsieur Yvan  
BERNE  
222 avenue Corot  
Champs Fleuri -  
Bâtiment 1  
13014 MARSEILLE

12 Monsieur Fabien  
BACQUET  
24 rue A.  
Pichet  
92270 BAGNEUX

13 Monsieur Jean-  
Luc PAUL  
35 avenue Gambetta  
24400 MISSISSIPPI

14 Monsieur Franck  
ALEXANDRE  
125 avenue A.  
Gastien  
95500 GENESEE

15 Monsieur Michel  
SPICAC  
Chemin Paillo  
30210 COLLAS

22 Madame  
Catherine BENKER  
14 rue Jardins  
31000 TOULOUSE

23 Monsieur Eric  
BOATO  
3 avenue Comminges  
31310 MONTEQUIEU  
VOLVESTRE

24 Monsieur Alain  
PAIZAT  
14 rue Savoie les  
Boulevardiers  
33800 PESSAC

25 Monsieur Serge  
BILLOU  
17 rue des  
Moussaudiers  
95450 MECE

26 Madame Cyrille  
FRUGOS  
140 boulevard Joliet  
Curie  
38600 FONTAINE

27 Monsieur  
Maxime MAMMOLO  
148 boulevard Yves  
Farpe  
69007 LYON

28 Monsieur  
Georges BOUCHERY  
Rameau Le Butte  
42800 DARGOIRE

29 Madame Nicole  
GARNIER  
9 rue Blaise Pascal  
44300 NANTES

30 Monsieur  
Sohamj SOKRUPHET  
SAUCHON  
20 Esplanade Paul  
Cézanne  
51100 REMS

31 Monsieur Jean  
LIPS  
18 rue Eglise  
Marsalich  
57700 HAYANGE

32 Monsieur  
Mickael STOCKY  
5 rue Charles Péguy  
33270 FLORAC

33 Monsieur Antoine  
WEISS  
64 avenue Raymond  
Bergagnan  
63100 CLERMONT  
FERRAND

34 Monsieur Patrick  
CADAL  
35 allée de  
Stallingsrad  
94170 LE PERREUX

35 Monsieur  
PRADELS  
EXPRESSOISE  
54 rue Poussin  
75016 PARIS

36 Monsieur  
Stéphane CHEN  
2 boulevard du  
Mondinet  
77105 LOGNES

37 Monsieur Thierry  
GARCIA  
38 rue Mazureau  
77000 MELUN

38 Monsieur Zakari  
SANTY  
2 ter rue Jeanne  
d'Arc  
78100 SAINT  
GERMAIN EN LAYE

39 Monsieur  
Christophe MONARD  
12 rue des  
Chemins  
95000 GAP

40 Monsieur  
Guillaume CLAVE  
3 impasse Alphonse  
Laveran  
91220 BRETHNY

41 Monsieur David  
GUECHES  
6 rue du Collet  
06820 BAR SUR LOUP

42 Monsieur  
Philippe BARBIERE  
15 allée des Eiders  
Apost' 42  
75018 PARIS

43 Monsieur Yves Le  
BOURGOCQ  
28/108 avenue  
Audr  
92700 COLOMBES

44 Monsieur Simon  
LE BAYON  
12 rue R. Labret  
35070 LE MINIER  
SUR RANCE

45 Monsieur  
Stéphane NAUSSON  
63 rue du Mas du  
Juge  
34880 SAINT GELY  
DU FERC

46 Monsieur Nicolas  
BEETLESTONE  
18 Sentier de la  
Tranchée  
93170 BAGNOLET

47 Monsieur Benoit  
CHAUDRON  
16 chemin du Moulin  
Neuf  
91580 SOUZY LA  
BECHE

48 Monsieur Johan  
BRE  
81 bd Pasteur  
22000 SAINT BRIEUC

49 Monsieur Nicolas  
MERLET  
350 chemin du  
Paquet  
34800 MONTFERREUX

50 Monsieur Hal  
Dang LE HUYNH  
1 rue de la Hale  
Cochin  
75003 BONNELLES

51 Monsieur Gail  
SUSKRAHE  
16 rue de Clos  
Jennet  
45100 ORLEANS

52 Madame Céline  
BOURDIN  
Chemin de la  
Peyrière  
Quartier Saint  
84200 CARPENTRAS

53 Monsieur Loïc  
HERTER  
76 rue Lamartine  
93000 CLERMONT  
FERRAND

54 Monsieur  
Michaël FRANCOIS  
11 rue de la Ferme  
du Paradis  
78250 MEULAN

55 Monsieur Jacob  
JULIEN  
36 chemin du Hayrty  
97100 STRASSBOURG

56 Madame Vanessa  
VINGITTI  
1 allée Capignou  
93800 EPINAY SUR  
SEINE

57 Monsieur Adil  
ABBADI  
54 rue du Bélaire  
93240 STAINS

58 Madame Nadine  
HAMLA  
1 rue Docteur Lods  
Prat  
30300 BEAUCARNE

59 Monsieur Eddy  
BURSON  
4 rue Maurice  
Utrillo  
92160 ANTONY

60 Monsieur  
Gregory BATTON  
4 Montée du Perron  
69510 SOUCHES EN  
JARRIST

61 Monsieur Loïc  
ALLAIRE  
28 rue de la  
Fonderie  
07800 LA VOULTE

62 Monsieur  
Raphaël GALLARDO  
JULIAN  
71 rue Antoine  
Marty  
11000  
CARCASSONNE

63 Monsieur David  
RENAUDIN  
14 cité de la Boule  
25000 BESANCON

64 Monsieur  
Gregory BUCONGE  
90 Monsieur Olivier  
CANON  
Le Moulin Neuf  
02200 SAINT ALGIS

65 Monsieur Sokla  
DAH  
8 avenue Kennedy  
95000 EPINAL

66 Monsieur Xavier  
TRUPLAND  
112 av William Booth  
La Pastorale - Bât.  
01  
13011 MARSEILLE

67 Monsieur  
Stéphane BEAUVENT  
8 rue Niro du Sahel  
91470 LINDOIS

68 Monsieur Pierre  
DENEUVILLE  
242 avenue du  
Prado  
13008 MARSEILLE

69 Monsieur  
Gregory VALLO  
132 rue Rabelais  
69400 VILLEFRANCHE

70 Monsieur Jalal  
GEBER  
1 square du 9 mai  
1945  
60290 COMPIEGNE

71 Madame  
Christiane  
GARACHON  
Villa des Rochers

83390 CHATEAUNEUF  
LES BAINS  
72 Monsieur Pascal  
CHAP  
1 allée des Proupliers  
93220 GARGNY

73 Monsieur  
Christophe AMELINE  
La Querrie  
14380 SAINT REVER

74 Monsieur  
Stéphane FELTZ  
50 rue des Bateliers  
98100 MULHOUSE

75 Monsieur Collin  
PENLA  
70 boulevard Picpus  
75012 PARIS

76 Monsieur  
Timothée CORBEAU  
21 route Nationale  
62880 BAILLE

102 Monsieur David  
ROZMANOVSKI  
87 avenue du  
Carnegie  
58230 SAINT AMAND  
LES EAUX

103 Monsieur  
Nicolas KAMINSKI  
1 rue Esda Binda  
54790 TREUX

104 Monsieur  
Cédric GOSSET  
10 Grande Rue  
Baglinoval  
26320 GALLARDON

105 Monsieur  
Bourathana MUTH  
14 parc des Balkans  
35200 REINES

106 Monsieur David  
THOREAU  
34 faubourg  
d'Orléans  
41200 ROMORANTIN

107 Monsieur  
Franck RANZ  
Mas d'Encaste  
34230 AUMELAS

108 Monsieur  
Nicolas BRACHOT  
84 avenue Surmaki  
98750 GRANDE  
SYNTHÉ

109 Monsieur  
Xavier MATTE  
6 rue du Docteur  
Schleier  
60160 NOGENT  
S/SEINE

110 Monsieur  
Stéphane DELCAMP  
Les Grands Cèdres  
55310 SAINT VERAIN

111 Monsieur  
Maxime STANGE  
4 rue de Lems  
57000 STRASBOURG

112 Monsieur  
Bernard BUC  
Brous Aillot  
91100 CASTRES

113 Monsieur Jean-  
Luc BRACARD  
18 rue Meul  
98140 VIRECOURT

114 Monsieur Benoit  
GOSSET  
60 cité des  
Savilliers  
57157 MAULY

115 Monsieur Alexis  
BONNIN  
40 boulevard Chanzy  
93120 ARCACHON

116 Monsieur  
Raphaël RAULT  
24 rue J.B. Lobs  
58493 ASCQ

117 Monsieur  
Olivier GAZENEL  
77 boulevard de  
Fontainebleau  
91100 CORBEIL  
ESSONNE

93 Monsieur  
Guillaume SUC  
19 rue George Sand  
34820 LE CREZ

94 Monsieur Xavier  
BOSSAULT  
28000 PONT DE LYONS  
76829 MONTMARN

95 Monsieur Olivier  
BACCONNET  
Saint Saturnin  
63450 ST AMANT  
TALLENDE

96 Madame  
Maryline GANNAT  
11 avenue du  
Général Schmitt  
95000 PONTROSE

97 Monsieur Nicolas  
DODEMAN

Rue L.J. Laval  
Clos Perrot  
95090 PIRELES

98 Monsieur Julien  
VACHRELAU  
17 bd de la Petite  
Mare  
45770 CHADRAC

99 Monsieur  
Grégory PETIT  
8 clos de Monthyon  
91190 GF SUR  
YVETTE

100 Madame Marion  
JACARD  
136 Cité La  
Domotelle  
95500 LES HERBES

101 Madame  
Timothée CORBEAU  
21 route Nationale  
62880 BAILLE

102 Monsieur David  
ROZMANOVSKI  
87 avenue du  
Carnegie  
58230 SAINT AMAND  
LES EAUX

103 Monsieur  
Nicolas KAMINSKI  
1 rue Esda Binda  
54790 TREUX

104 Monsieur  
Cédric GOSSET  
10 Grande Rue  
Baglinoval  
26320 GALLARDON

105 Monsieur  
Bourathana MUTH  
14 parc des Balkans  
35200 REINES

106 Monsieur David  
THOREAU  
34 faubourg  
d'Orléans  
41200 ROMORANTIN

107 Monsieur  
Franck RANZ  
Mas d'Encaste  
34230 AUMELAS

108 Monsieur  
Nicolas BRACHOT  
84 avenue Surmaki  
98750 GRANDE  
SYNTHÉ

109 Monsieur  
Xavier MATTE  
6 rue du Docteur  
Schleier  
60160 NOGENT  
S/SEINE

110 Monsieur  
Stéphane DELCAMP  
Les Grands Cèdres  
55310 SAINT VERAIN

111 Monsieur  
Maxime STANGE  
4 rue de Lems  
57000 STRASBOURG

112 Monsieur  
Bernard BUC  
Brous Aillot  
91100 CASTRES

113 Monsieur Jean-  
Luc BRACARD  
18 rue Meul  
98140 VIRECOURT

114 Monsieur Benoit  
GOSSET  
60 cité des  
Savilliers  
57157 MAULY

115 Monsieur Alexis  
BONNIN  
40 boulevard Chanzy  
93120 ARCACHON

116 Monsieur  
Raphaël RAULT  
24 rue J.B. Lobs  
58493 ASCQ

117 Monsieur  
Olivier GAZENEL  
77 boulevard de  
Fontainebleau  
91100 CORBEIL  
ESSONNE

93 Monsieur  
Guillaume SUC  
19 rue George Sand  
34820 LE CREZ

94 Monsieur Xavier  
BOSSAULT  
28000 PONT DE LYONS  
76829 MONTMARN

95 Monsieur Olivier  
BACCONNET  
Saint Saturnin  
63450 ST AMANT  
TALLENDE

96 Madame  
Maryline GANNAT  
11 avenue du  
Général Schmitt  
95000 PONTROSE

97 Monsieur Nicolas  
DODEMAN

121 Monsieur  
Alexandre LETOUX  
32 Chemin des Cèdes  
91620 LA VILLE DU  
BOIS

122 Monsieur  
Armand GONZALEZ  
2 rue des Vieilles  
Vignes  
91500 LA FERTE  
ALAIS

123 Monsieur  
Christophe BOTTIN  
11 rue du Port Saint  
Martin  
95090 PIRELES

124 Monsieur  
Maxime VIALA  
1 bis bd Gabriel Péri  
95119 BOISY SOUS  
BOIS

125 Monsieur  
Christophe LEBAT  
28 rue de la  
Résistance  
28000 BONNEVAL

126 Monsieur Jean-  
Philippe BAREAU  
1 rue de la Fuye  
85770 L'ÎLE-D'ELLE

127 Monsieur  
Nicolas QUEVA  
18 rue Winston  
Churchill  
62880 VANDIN LE  
VIEUX

128 Monsieur Julien  
ZURAGLIA  
18 rue Virevotte  
Les Feuillantes  
13800 ISTRES

129 Monsieur  
Romain CRISSON  
La Haut Mercier  
44160 SAINTRE REINE  
DE BRETAGNE

130 Monsieur  
Sébastien SEIRE  
23 rue des Moulins  
51300 VITRY LE  
FRANCOIS

131 Monsieur  
Rédouane KROU  
35 rue Odebert  
21500 MONTBARD

132 Monsieur Yann  
GALLITTE  
48 résidence Vert  
Cèdre  
57500 SAINT AVOLD

133 Monsieur Zhon  
YI CHAN  
10 rue du  
Loupmeun  
69140 BOURGEOIS



# Systeme de Notation

**Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voici comment il fonctionne.**

**GENRE DU JEU:** Plates-formes? action? réflexion? aventure? simulation sportive?... Chaque jeu a son genre, et on vous le donne.

**NOMBRE DE JOUEURS:** Nombre de joueurs, simultanément ou non.

**CONTROLE:** Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.

**DIFFICULTE:** Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.

**NIVEAUX DE DIFFICULTE:** Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu).

**CONTINUE:** Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

**PRESENTATION:** Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.

**GRAPHISMES:** Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

**ANIMATION:** Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.

**MUSIQUE:** Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?

**BRUITAGES:** Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de "La Guerre des étoiles" ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.

**DUREE DE VIE:** Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes?

**JOUABILITE:** Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour.

**INTERET:** Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Avez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!

## PREVIEWS

Cette icône indique l'éditeur du jeu, la machine sur laquelle il tourne, le genre et la date de sortie du jeu en France (sous réserve de changements).

**NINTENDO/SNIN**  
**AVENTURE**  
**décembre**

## Code des prix utilisé dans Consoles +

A : JUSQU'À 99F - B: DE 100 À 199F.  
C : DE 200 À 299F. - D: DE 300 À 399F.  
E : DE 400 À 499F. - F: DE 500 À 699F.  
G : DE 700 À 999F. - H: DE 1000 À 1499F.  
I : DE 1500 À 2000F.



**ÉDITEUR: BULLFROG**  
**DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: D**

**SIMULATION**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: VARIABLE**  
**CONTINUE: MOTS DE PASSE**

**PRESENTATION 85%**

Le système de menus cachés est efficace et rapide.

**GRAPHISMES 86%**

Les manèges et les décors sont réussis. De rares bugs d'affichage.

**ANIMATION 80%**

Si le scrolling rame un peu, les nombreuses animations donnent vie au parc d'attractions.

**MUSIQUE 82%**

A chaque manège est associée une petite mélodie. On se croirait à la foire du Trône.

**BRUITAGES 85%**

Aussi marrants que la musique, les bruitages permettent de repérer les accidents.

**DUREE DE VIE 84%**

Seuls les férus de simulation sauront exploiter ce jeu comme il le mérite.

**JOUABILITE 83%**

Le maniement au joypad est pratique, même si quelques options n'auraient pas été de trop.

**INTERET 89%**

On a rarement vu de simulation si originale et amusante sur console. Une valeur sûre.

## Notes

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

**90 et + (18 et +):** c'est un superbe jeu, peut-être un Mega Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.

**80-90 (16-18):** un très très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

**65-80 (13-16):** un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

**45-65 (9-13):** un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

**30-45 (6-9):** encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même en cas de déception.

Ze Killer n'est pas loin.

**12-30 (2-6):** un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!

**12 et - (moins de 2):** beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

## Mentions Spéciales

### CONSOLES+ D'OR

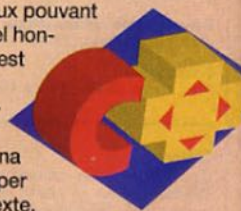
Rares sont les jeux pouvant bénéficier d'un tel honneur. Le C+ d'or est la récompense ultime, il caractérise la crème de la crème, le nirvana ludique. A ne louper sous aucun prétexte.

### MEGA HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!

### CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.





# MICRO MACHINES 96: TOUTI RIKIKI MAOUSSE RAPIDO



## Construction Kit

Construisez vos propres circuits et véhicules.



**L**a légende en 16-Bit revient avec des améliorations à vous couper le souffle, plus de 60 nouveaux circuits et niveaux, des tonnes de véhicules plus fous les uns que les autres, des pièges et des outils délirants, sans oublier le Kit de Construction complet et simple d'utilisation qui vous laissera sans voix. Immergez-vous dans des environnements encore plus dingues, salle de gym, labo de sciences, baignoire, camping....., cependant, méfiez-vous de tout, le danger est omni-présent, trappes, pièges et autres surprises vous attendent tout au long des parcours.

Micro Machines 96 est la course de votre vie, mais attention à vos propres créations qui deviendront votre pire hantise.



Codemasters™

MEGA DRIVE™

J-CART  
FOUR PLAYER POWER

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1995. All Rights Reserved. Codemasters is a trademark being used under licence by Codemasters Software Company Ltd. Micro Machines is a trademark of Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the mark pursuant to a license. Licensed by Sega Enterprises Limited for play on the Sega Mega Drive system. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Limited. Codemasters is using the trademarks pursuant to a license.



# BATMAN<sup>TM</sup> FOREVER

ENFIN  
UN  
JEU  
DE  
PLATES-FORMES  
QUI BASTONNE !



Plus de 125 armes,  
mouvements et coups spéciaux



Des dizaines de salles secrètes et  
d'astuces



Des graphismes digitalisés et 3.D

**SUPER NINTENDO**  
PAL VERSION

**MEGA DRIVE<sup>TM</sup>**

**SEGA  
GAME GEAR**

**GAME BOY**

**Acclaim**  
entertainment S.A.



POUR EN SAVOIR PLUS : 36 15 ACCLAIM ET AU 36,68,10,25

BATMAN and all related elements are property of DC Comics. © 1995. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. © 1995 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.